

漫画达人素描技法

# 动漫创作技法 分镜头篇

青岛鑫泰漫画/编著



化学工业出版社



## 漫画达人素描技法系列

- ☐ 动漫角色创作技法·现代角色篇
- ☐ 动漫角色创作技法·幻想篇
- ☐ 动漫角色创作技法·拟人篇
- ☐ 动漫创作技法·透视构图篇
- ☐ 动漫创作技法·光影篇
- ☒ 动漫创作技法·分镜头篇
- ☐ 动漫创作技法·色彩篇

ISBN 978-7-122-06326-7



9 787122 063267 >

定价：29.00

销售分类建议： 艺术/动漫



漫画达人素描技法

动漫创作技法

# 分镜头篇

青岛鑫泰漫画/编著



化学工业出版社  
· 北京 ·

编写人员名单 (排名不分先后)

矫杰 郑雅丹 孙磊彦 马忠玲 王 绯 刘承智  
刘天锁 贾 剑 矫娜 孙智诚 袁 堃 孙 琦  
李 涛 徐 媛 逢 宾 徐世伟 庞玉生 于 钰

图书在版编目 (CIP) 数据

动漫创作技法. 分镜头篇 / 青岛鑫泰漫画编著. —北京: 化学工业出版社, 2009.9  
(漫画达人素描技法)  
ISBN 978-7-122-06326-7

I. 动… II. 青… III. 动画—技法 (美术) IV. J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字 (2009) 第121515号

---

责任编辑: 徐华颖  
责任校对: 周梦华

装帧设计: 青岛鑫泰漫画

---

出版发行: 化学工业出版社 (北京市东城区青年湖南街13号 邮政编码100011)  
印 装: 北京画中画印刷有限公司  
787mm×1092mm 1/16 印张10 2009年10月北京第1版第1次印刷

---

购书咨询: 010-64518888 (传真: 010-64519686)

售后服务: 010-64518899

网 址: <http://www.cip.com.cn>

凡购买本书, 如有缺损质量问题, 本社销售中心负责调换。

---

定 价: 29.00元

版权所有 违者必究



# 前言

## PREFACE

漫画作为一种故事的表现方式，有它独特性。很多人觉得漫画很像变成书的动画片，虽然是静止的图画，却有很强的连贯性，连贯的时间，连贯的地点，连贯的动作和情节，并对气氛有强烈的渲染。怎样表现故事角色的心理状态？怎样通过有效的情节发展来吸引读者？我们将在这本书里从一个初学者的角度去了解一位漫画作者是如何着手去做一部漫画的分镜头的。

编著者

新学社  
PDG







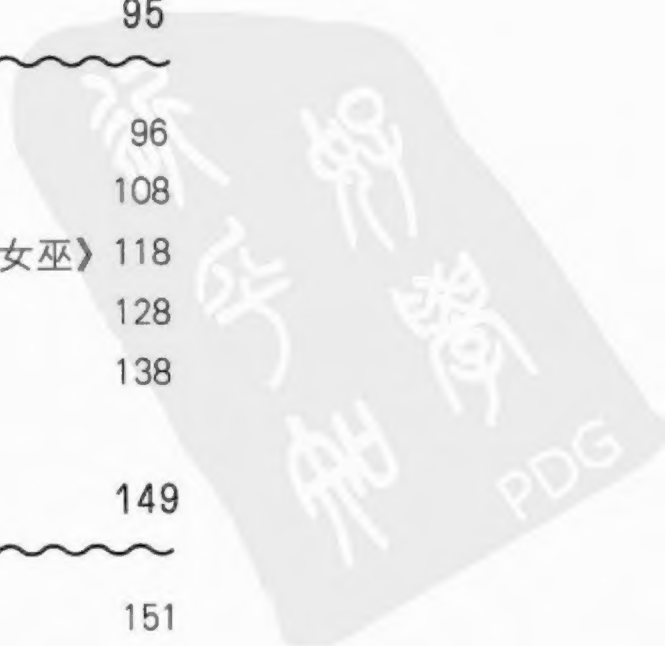




# 目 录

## CONTENTS

第一章 准备工作	1
一、基本工具	2
二、绘制流程演示	4
三、故事绘制流程	6
四、故事绘制流程展示	20
第二章 脚本	25
漫画故事的类型	26
第三章 分镜	41
一、分镜的定义	42
二、分镜的形式	43
第四章 台词	81
一、台词常用表现形式	82
二、声音	88
三、台词的作用	90
第五章 成稿实例	95
一、《反E》	96
二、《惊悚童话》	108
三、《我是个坏心眼的女巫》	118
四、《换换礼品店》	128
五、《颠覆游戏》	138
第六章 版式介绍	149
一、A4纸绘制	151
二、A3纸绘制	154





# 第一章 准备工作



鲸  
子  
知  
聲

PDG



## 一、基本工具

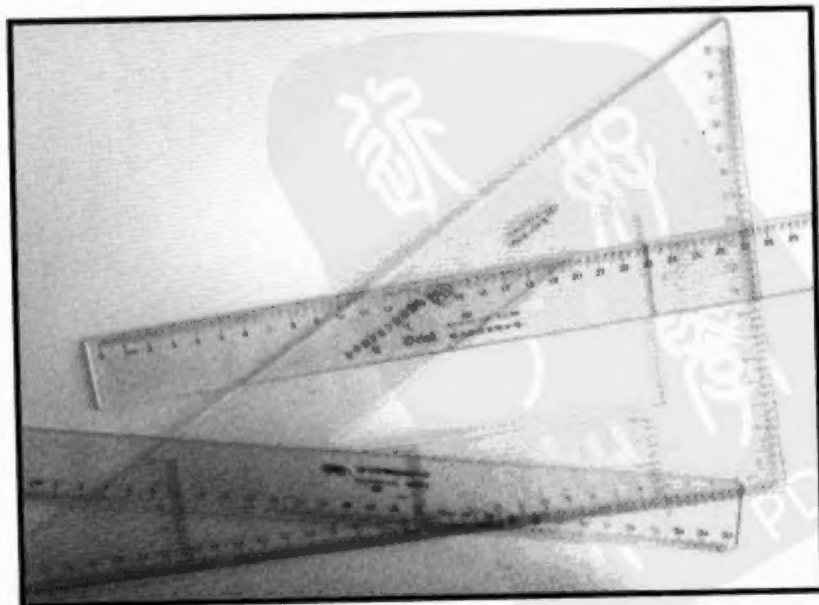
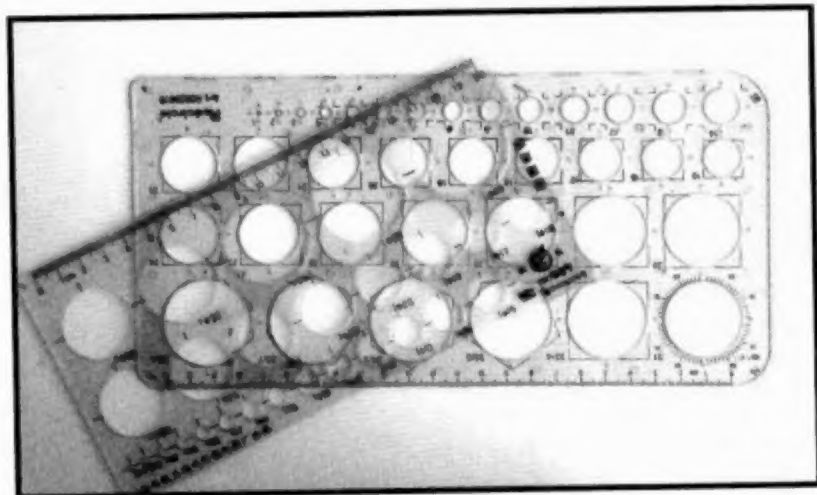
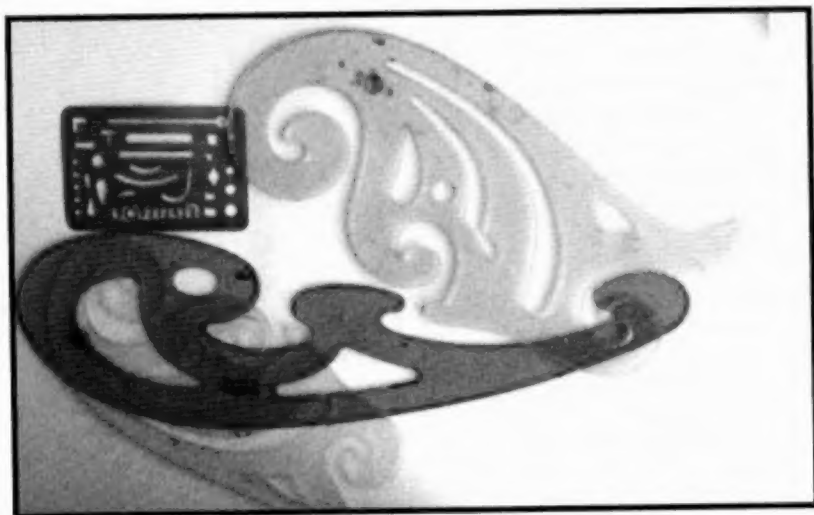


如果你想成为一位职业的漫画家，你首先要了解的就是画漫画常用到的一些专业工具。

① 我们要准备纸张。漫画作者一般会用专用的漫画原稿纸，我们常用的是旗舰的80克打印纸，28~30元，五百张，还是蛮划算的呦。



② 我们要用直尺。因为绘制的漫画需要最后完成排版打印，需要根据成册有尺寸地放大，并对边框格的尺寸有不同的要求。除了直尺，还会用到云尺、蛇形尺，是画规范的背景曲线、速度线等不可缺少的工具。

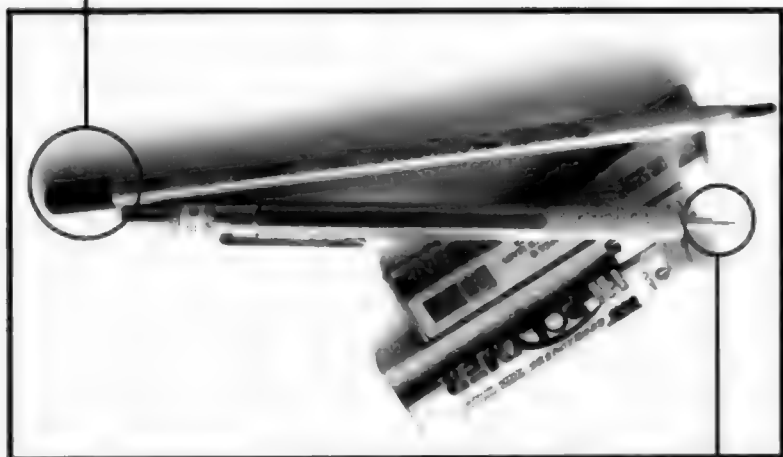




③ 4B的橡皮，2B的自动铅笔，以及擦片。很多漫画家习惯用红蓝铅笔起稿子，因为在后期的扫描中可以将红蓝色滤掉而不用擦除。



「红蓝铅笔」



「越重越好」

④ 我们建议用容易买到的一得阁的墨水，质量还不错，价钱也不是很贵。因为墨汁很稠，我们一般要兑水。可以用可乐瓶的盖子，每次不要倒太满，用完倒掉，否则留底会凝固堵塞笔尖。





## 二、绘制流程演示



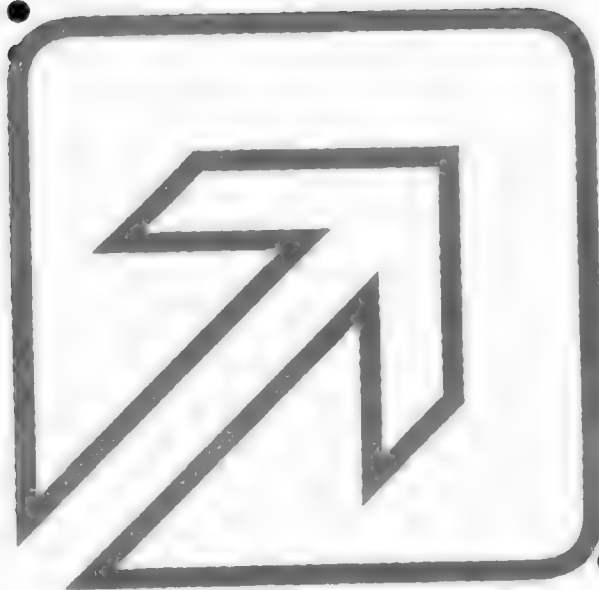
1. 起草图



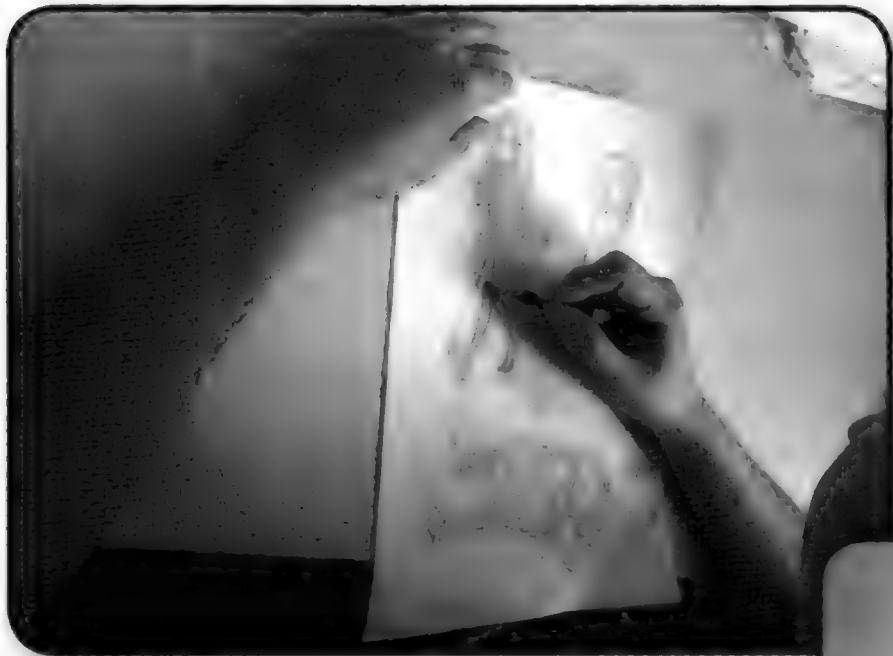
2. 透稿加细



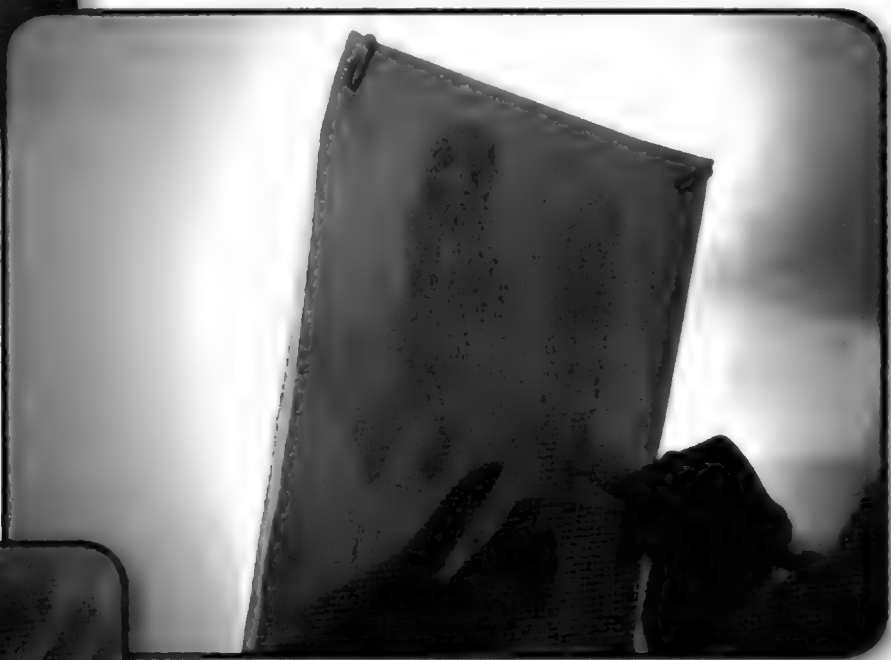
3. 勾线



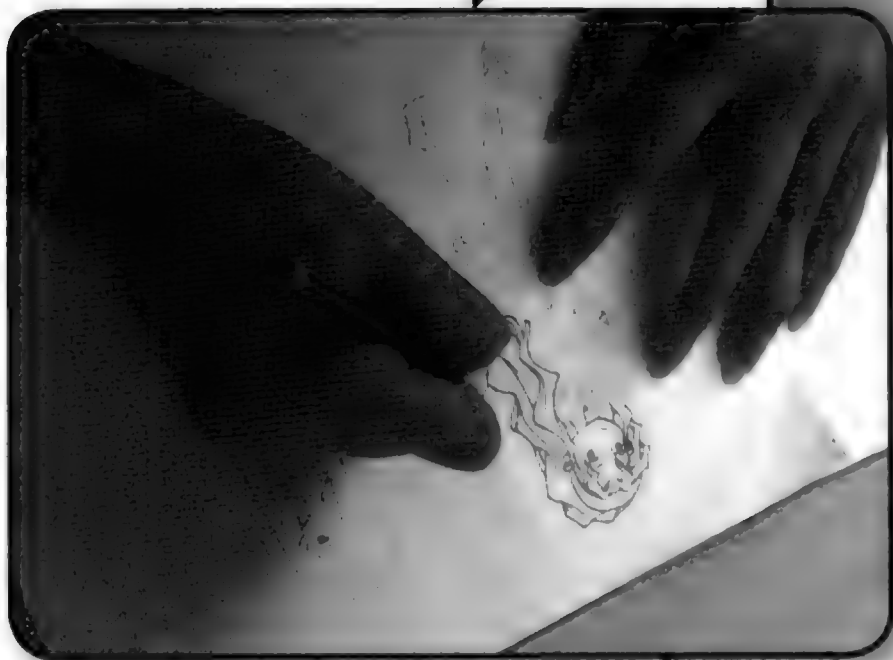




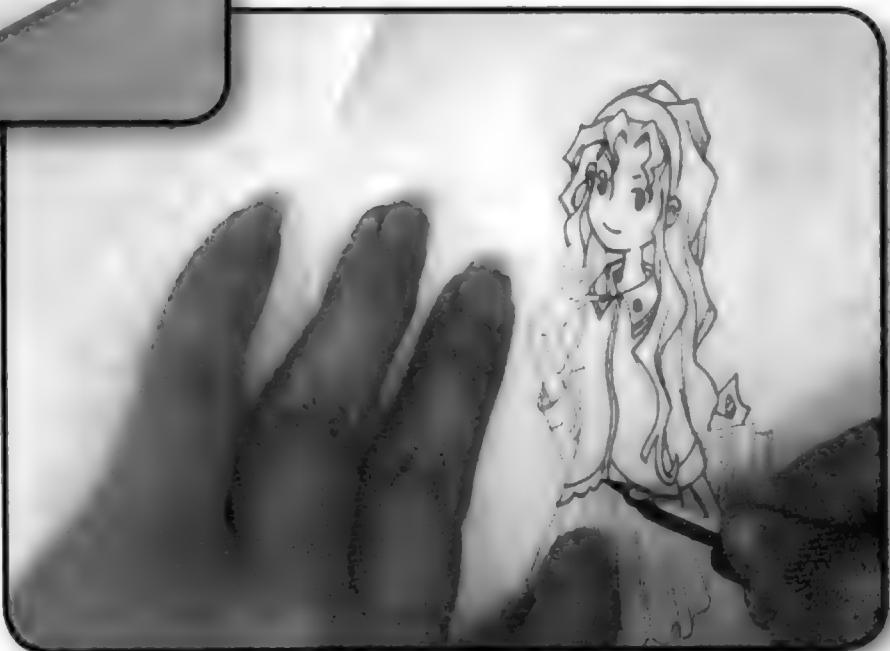
1. 起草图



2. 透稿加细



3. 勾线





### 三、故事绘制流程



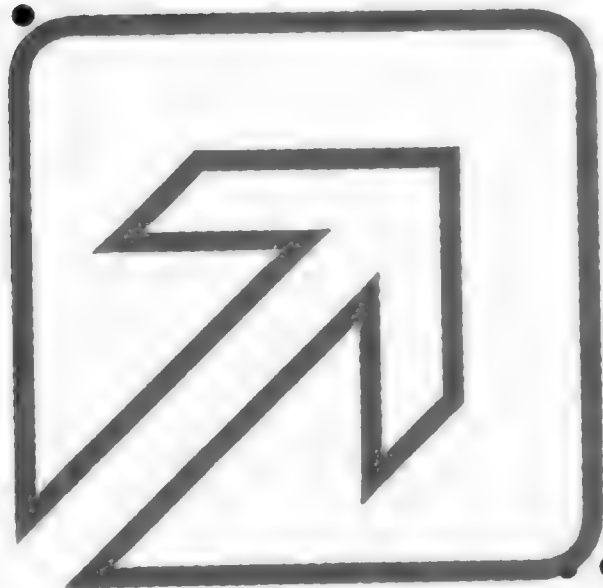
一部好的漫画出品，你要有一个故事——需要文字剧本。这个剧本可以是自己的，也可以是改编自其他作者的，当然要征得别人的同意。一个剧本首先要做的就是人物设定。最先做好人物设定，作者可以在漫长的创作过程中和你的角色们建立深厚的感情，他们的音容习惯会在你的头脑中慢慢清晰。



#### 1. 人设

指对漫画中出现的人物角色的造型、衣装样式等进行设计。让后续的作画者明确角色的身体特征、面部特征等。设计稿除了特别指明以外，一般都是不上阴影的清洁线条稿。

不只动漫，许多文艺作品和小说中也有人设，特别是长篇小说如果不做人设的话一般是会跑题或写不下去的，也可能出现人物性格随意转变的情况，作品质量就会下降，甚至变成垃圾作品。

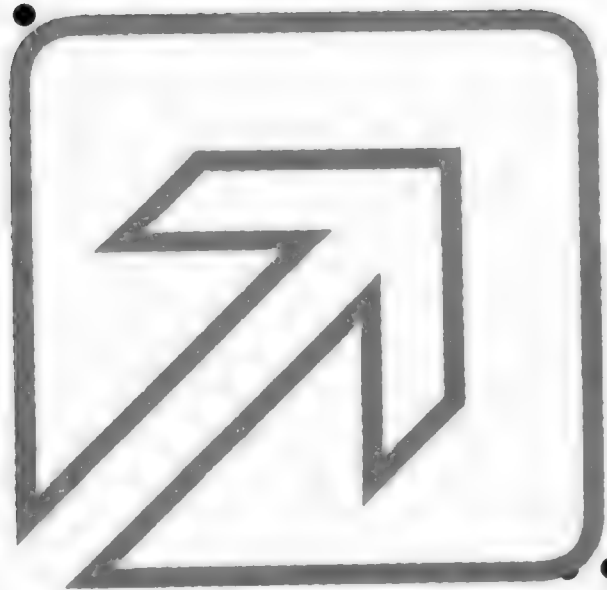


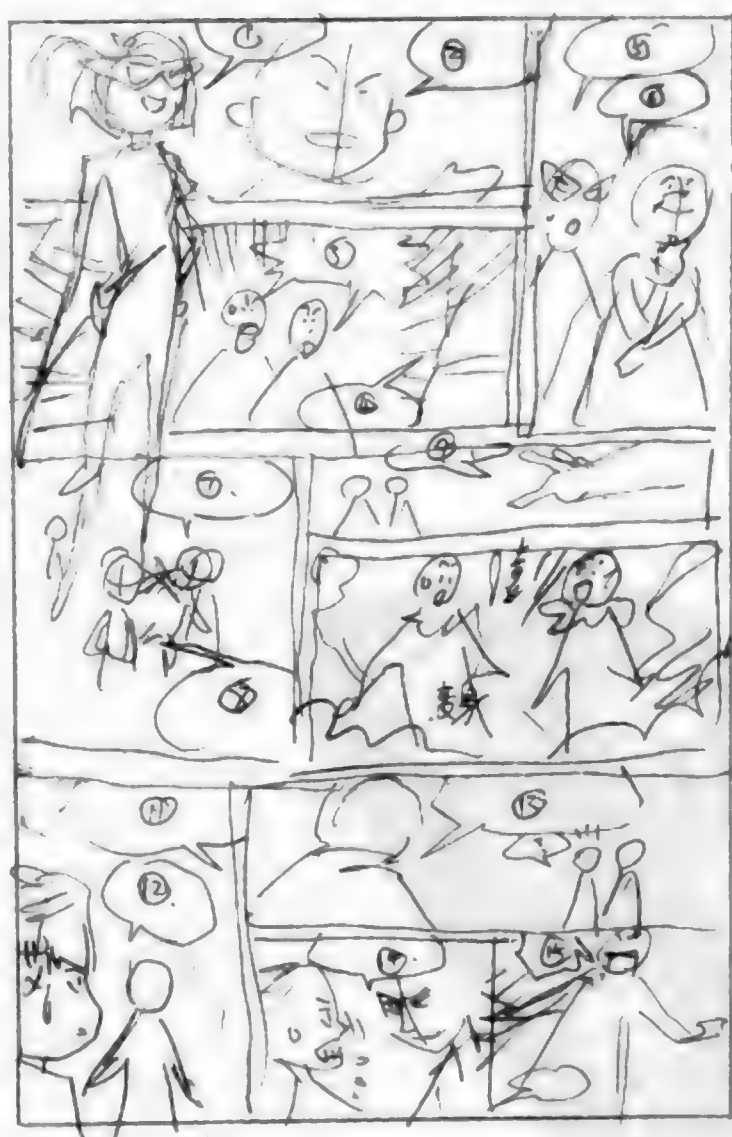
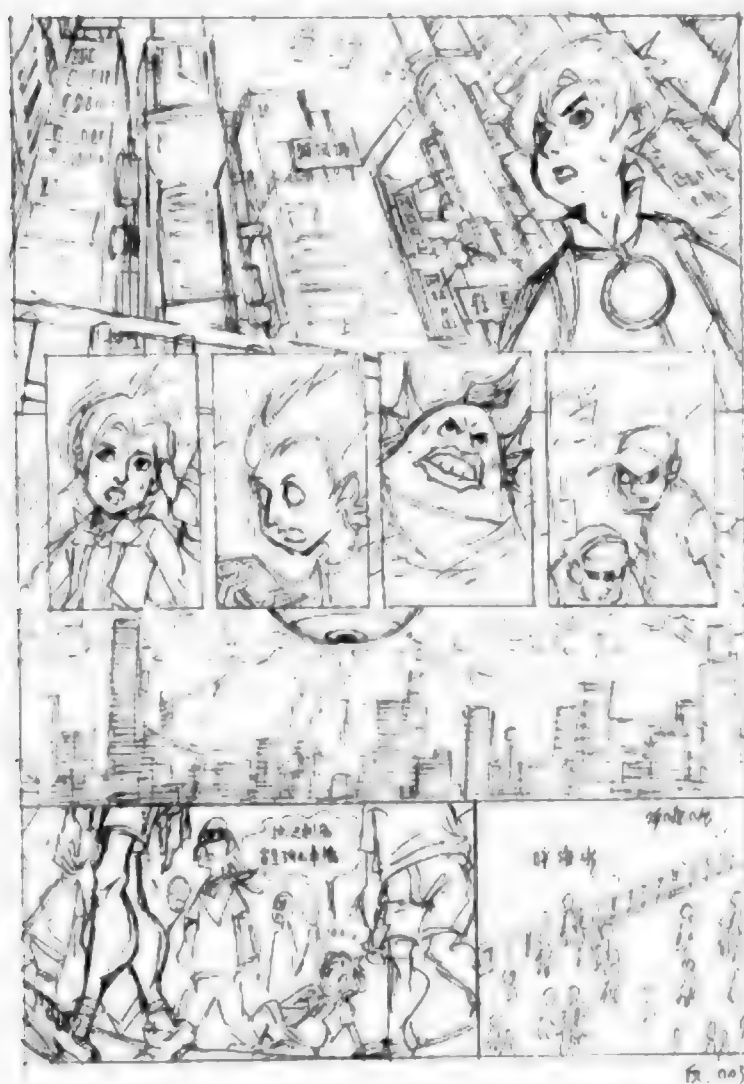
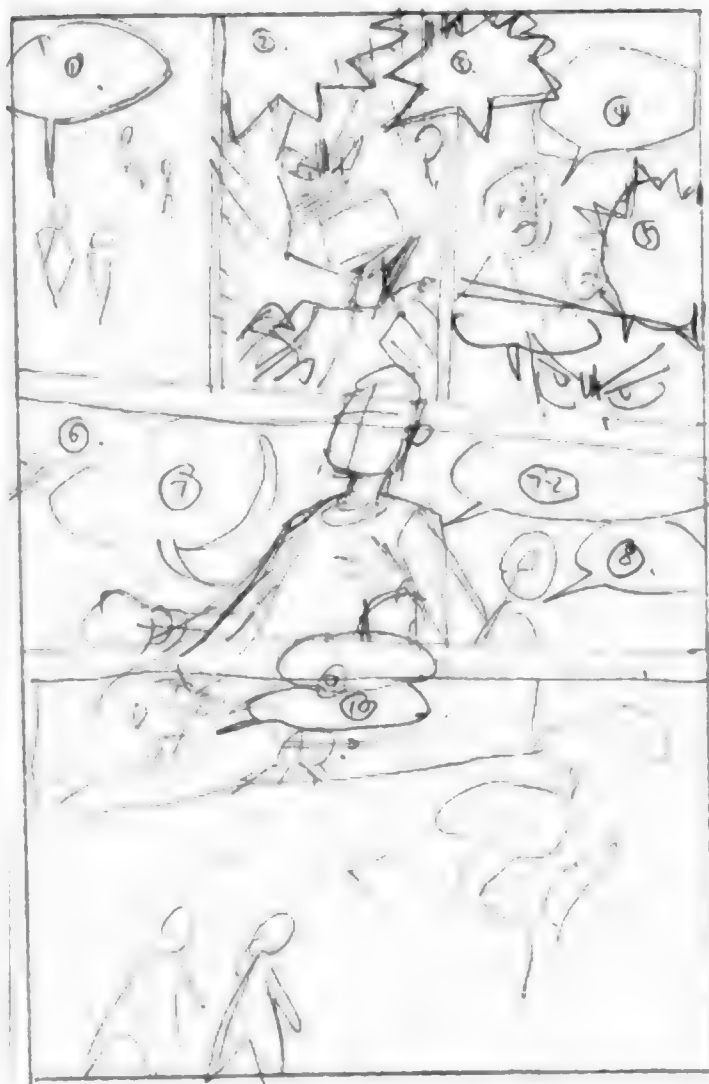




## 2. 定故事长短

漫画故事分为短篇、中篇和长篇。短篇在1~32页,页数是4页的倍数。中篇是一个单行本的页数,在48~128页,页数应是16页的倍数。长篇是在128页以上的故事。







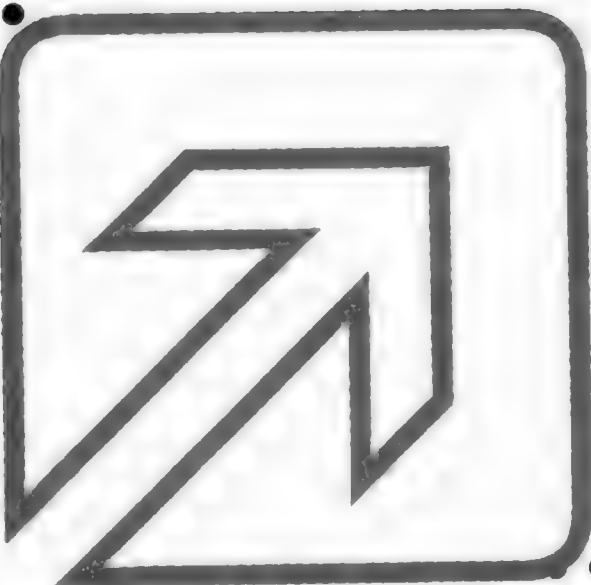
### 3. 做分镜稿

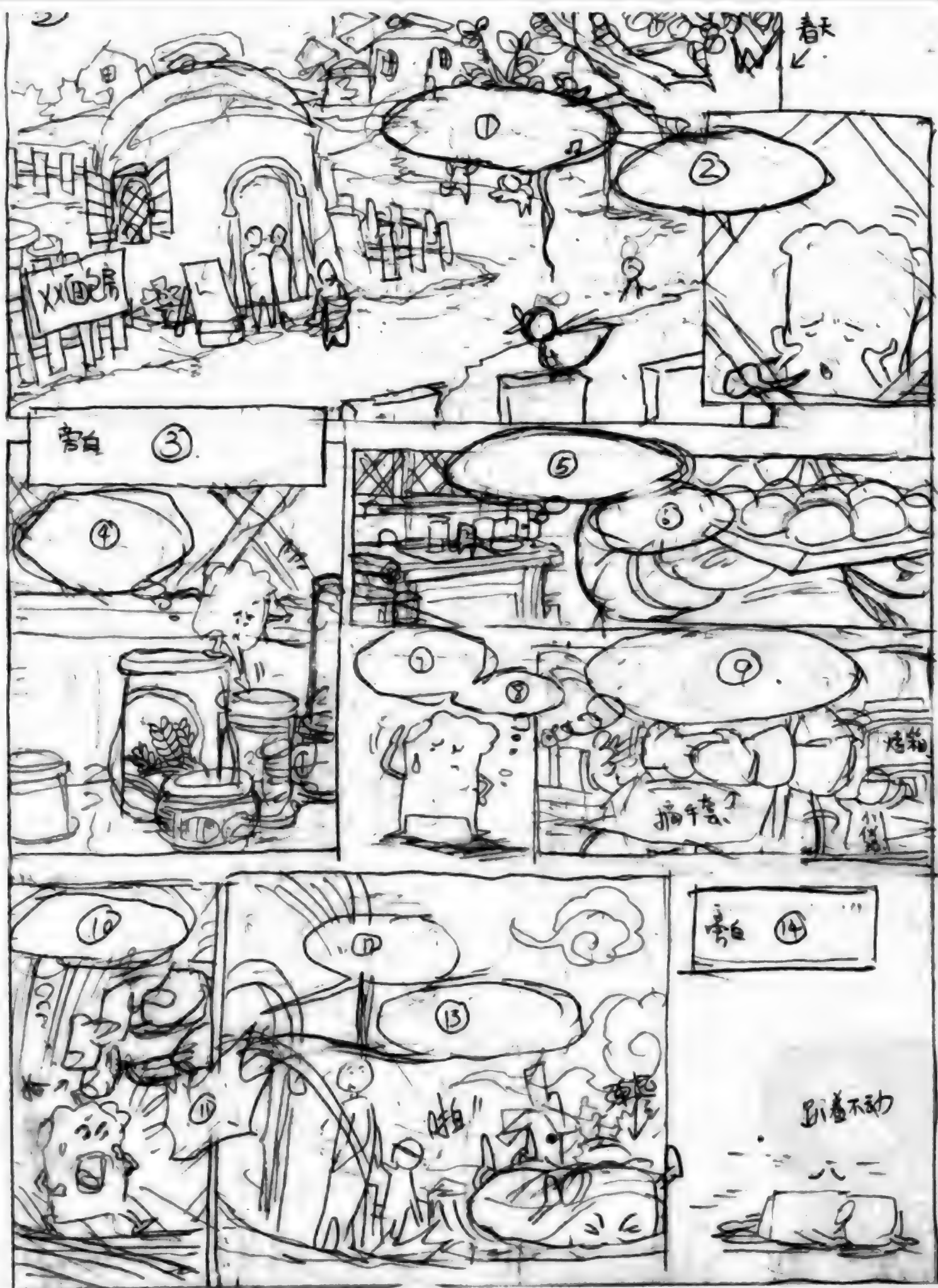
这是小分镜的草稿，大小由作者自己定，比如A4<sup>1</sup>/<sub>2</sub>、A4<sup>1</sup>/<sub>4</sub>或更小都可以，力求方便明白。



《小巫婆自传对话》

- ① 被着风吹过的人啊，你会获得新的生命！~♪
- ② 我也会获得新的生命么？唉~...
- ③ 我是一只不错的面包，请允许我这样说。我没有要骄傲的资本，我只是有着小小自卑的。（旁白）
- ④ 我知道我今天死定了！
- ⑤ 谁都知道把细细的香米粉揉成面团，再加上些小红枣和葡萄干可以烤出一只美味的面包。
- ⑥ 要不是因为我缺了一个角，我想，我配得上任何一张华丽餐桌的。
- ⑦ 谁也不知道我为什么会缺了一个角。
- ⑧ 像被谁咬了一口。
- ⑨ 或许面包师在制作我的过程中正被什么烦心事纠缠着，以至于让他心不在焉.....
- ⑩ 还没把我完全做好就放进了烤箱.....
- ⑪ 哇！
- ⑫ 为什么扔了我？
- ⑬ 谁会去买一只缺了角的面包。
- ⑭ 就这样.....我的流浪生活开始了.....







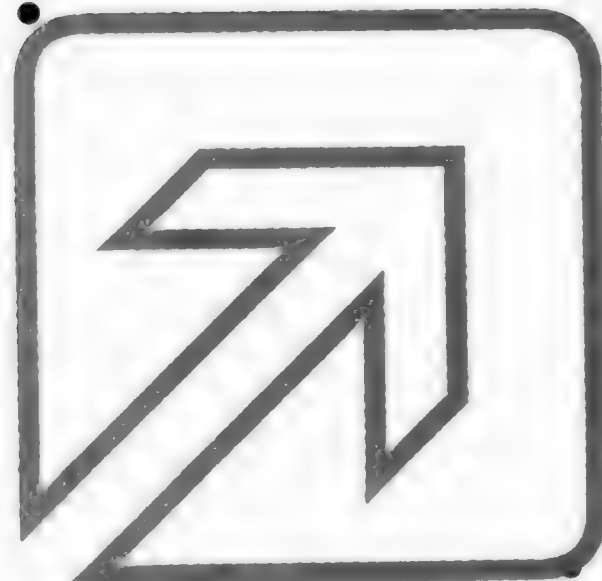
#### 4. 做草稿

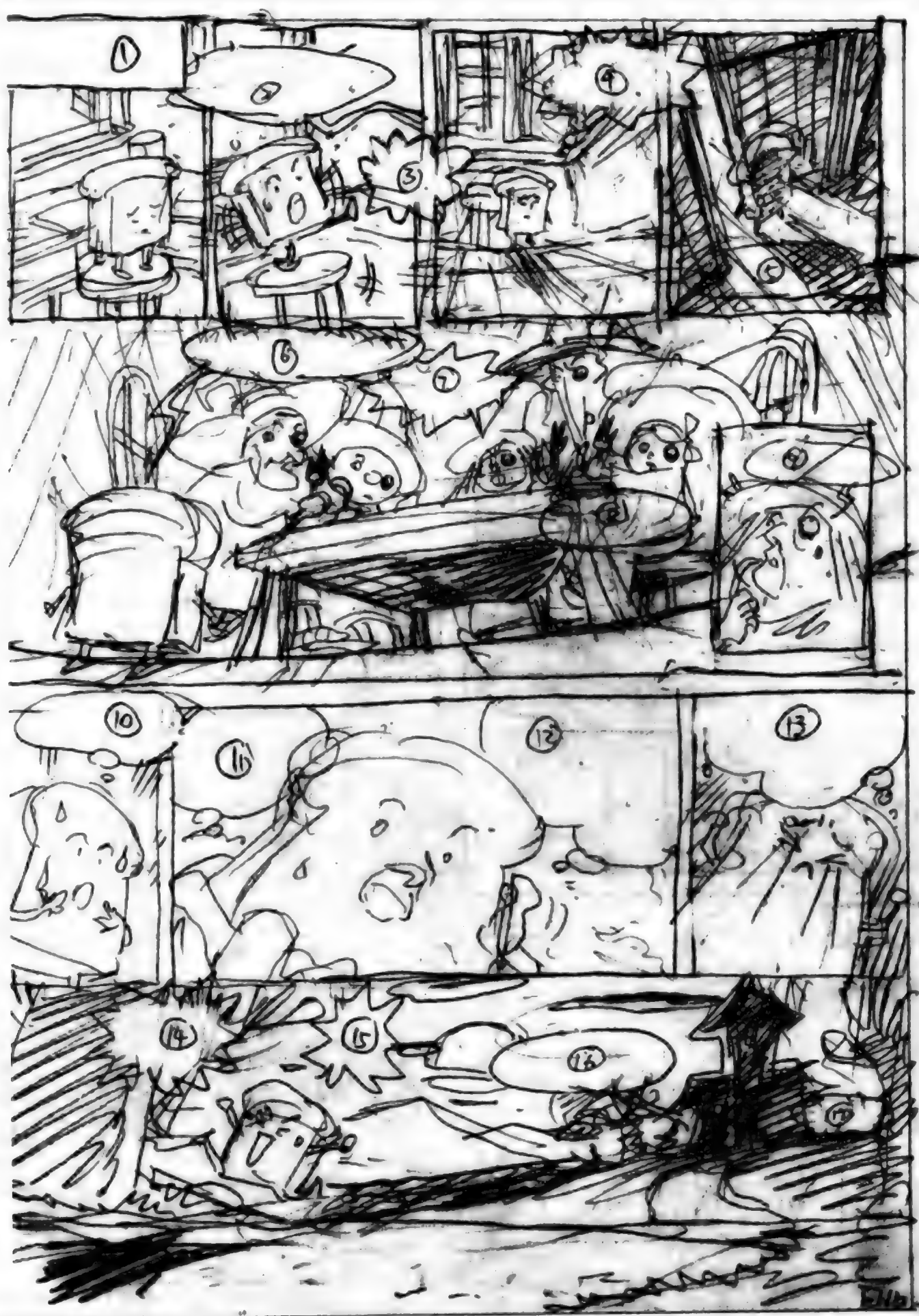
草稿要原稿大小，我们建议大家保留原稿，很多名作者都出了原画集，你也要留心呀，包括分镜稿、草图什么的，是很有价值的。



《少女》No. 8. 对话。

- ①. 不顾面临的事而来的更快，面包在厨房窗口站了一分钟。
- ②. 喂，我要的食物准备好了吗？
- ③. 就……就来！
- ④. 我是饿了，那就坦然面对吧。
- ⑤. 你怎么空着手出来了？我要的食物呢？
- ⑥. 我不正是你要的食物吗？
- ⑦. 你一定是疯了，胡说些什么？
- ⑧. 这个笨手笨脚的人是谁？
- ⑨. 他……他大概是……
- ⑩. 我记不得他是谁了？
- ⑪. 我有的长时间没留意自己了，我也记不清了。
- ⑫. 我的身体已变得多么硬朗结实，没有谁能看得开我，连我自己。
- ⑬. 许多年来，我从不敢踏出家门半步，因为那样我随时可能成为谁的一顿午餐！现在好了——
- ⑭. 自由喽！
- ⑮. 自由喽！
- ⑯. 噢，他真的疯了！
- ⑰. 外婆，我的晚餐怎么办？

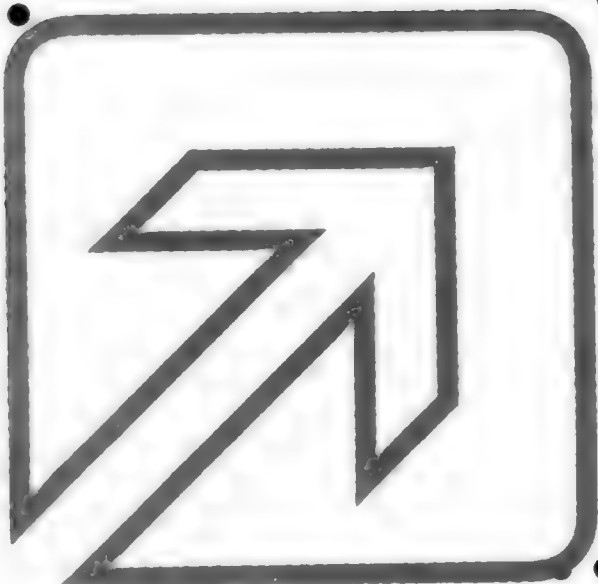
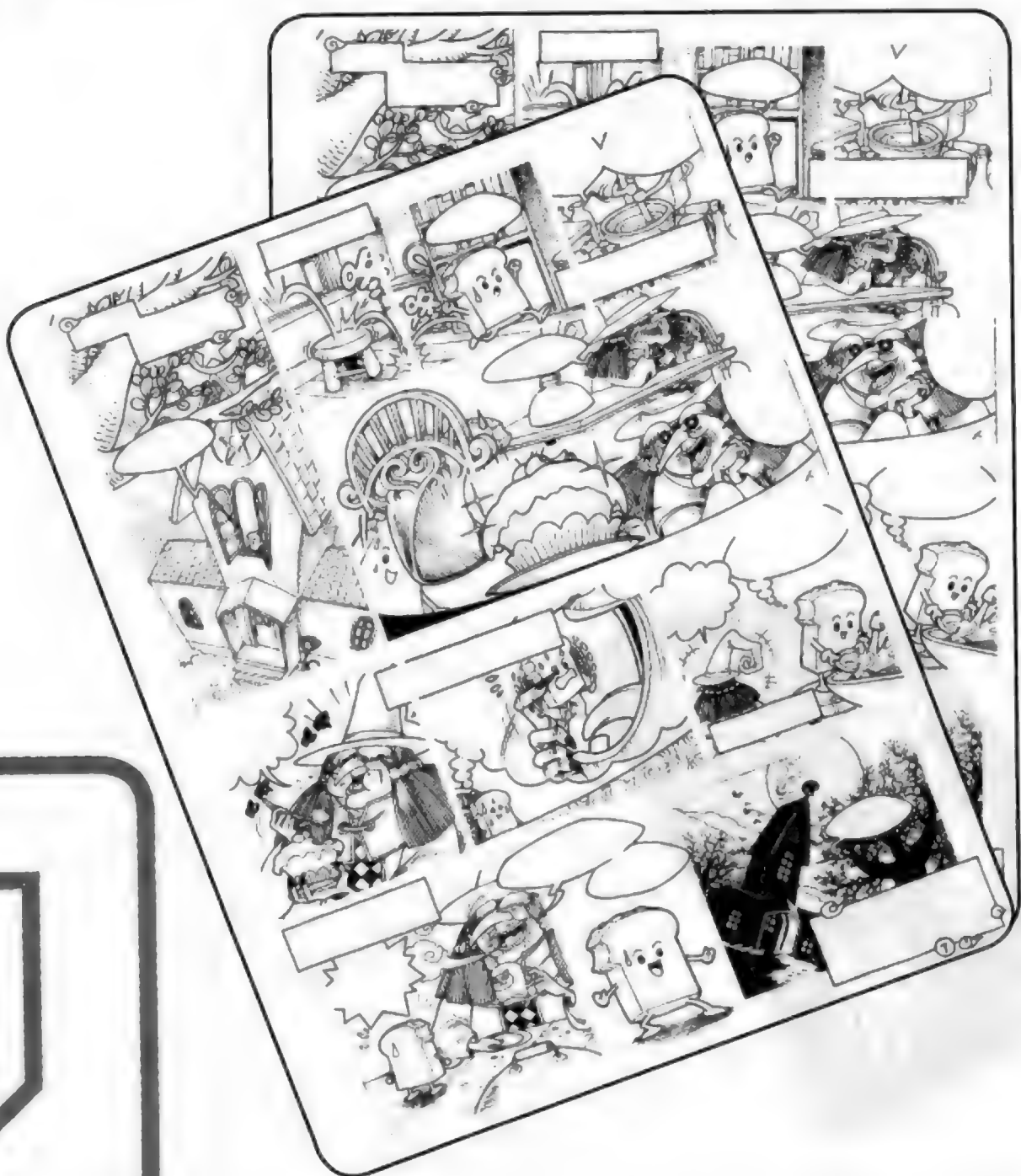


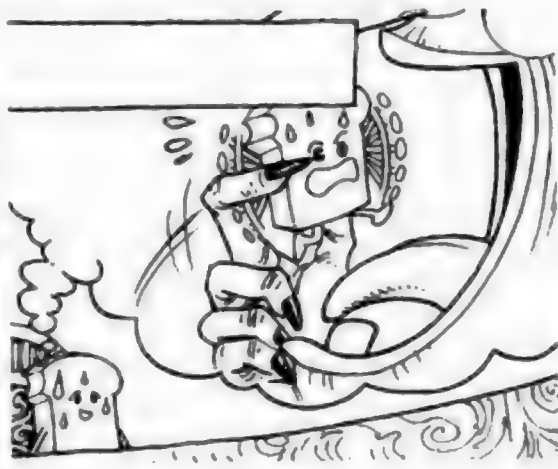
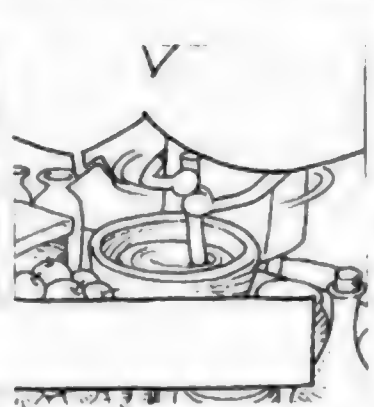
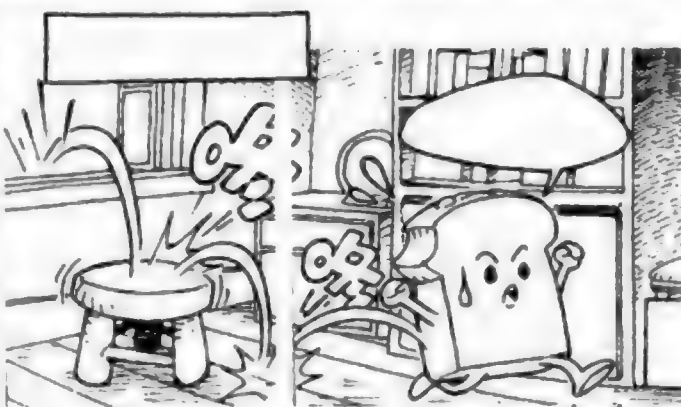
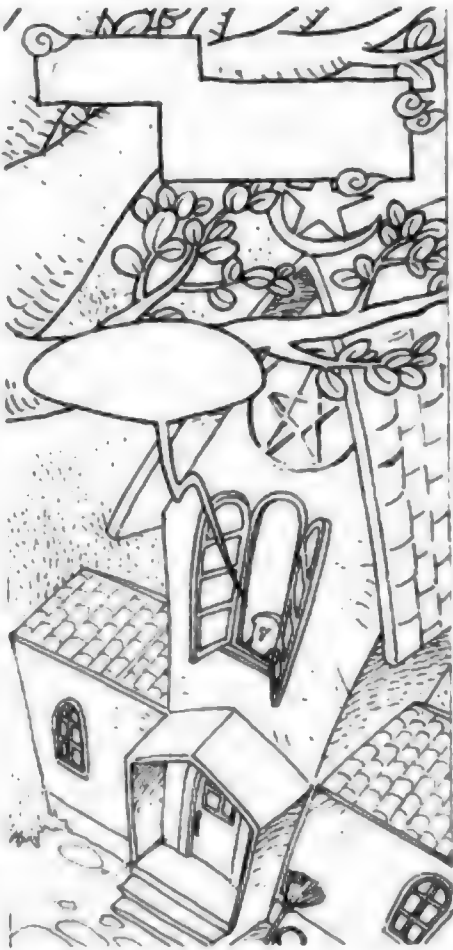




## 5. 铅笔线稿

铅笔线稿是原稿的加细，用透写台将原稿保留下来，时间充裕的话，在加细完再用透写台复制一份稿子来勾墨线，如果没时间，只好在铅笔稿上加墨线了。但是注意不要在透写台上直接加墨线，这是因为透写台的温度较高，墨汁会蒸发得很快而造成断线，而且手不平也很难勾线。

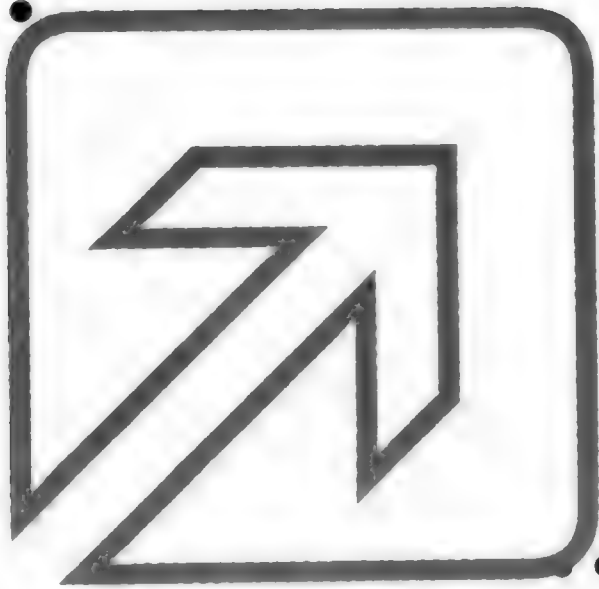
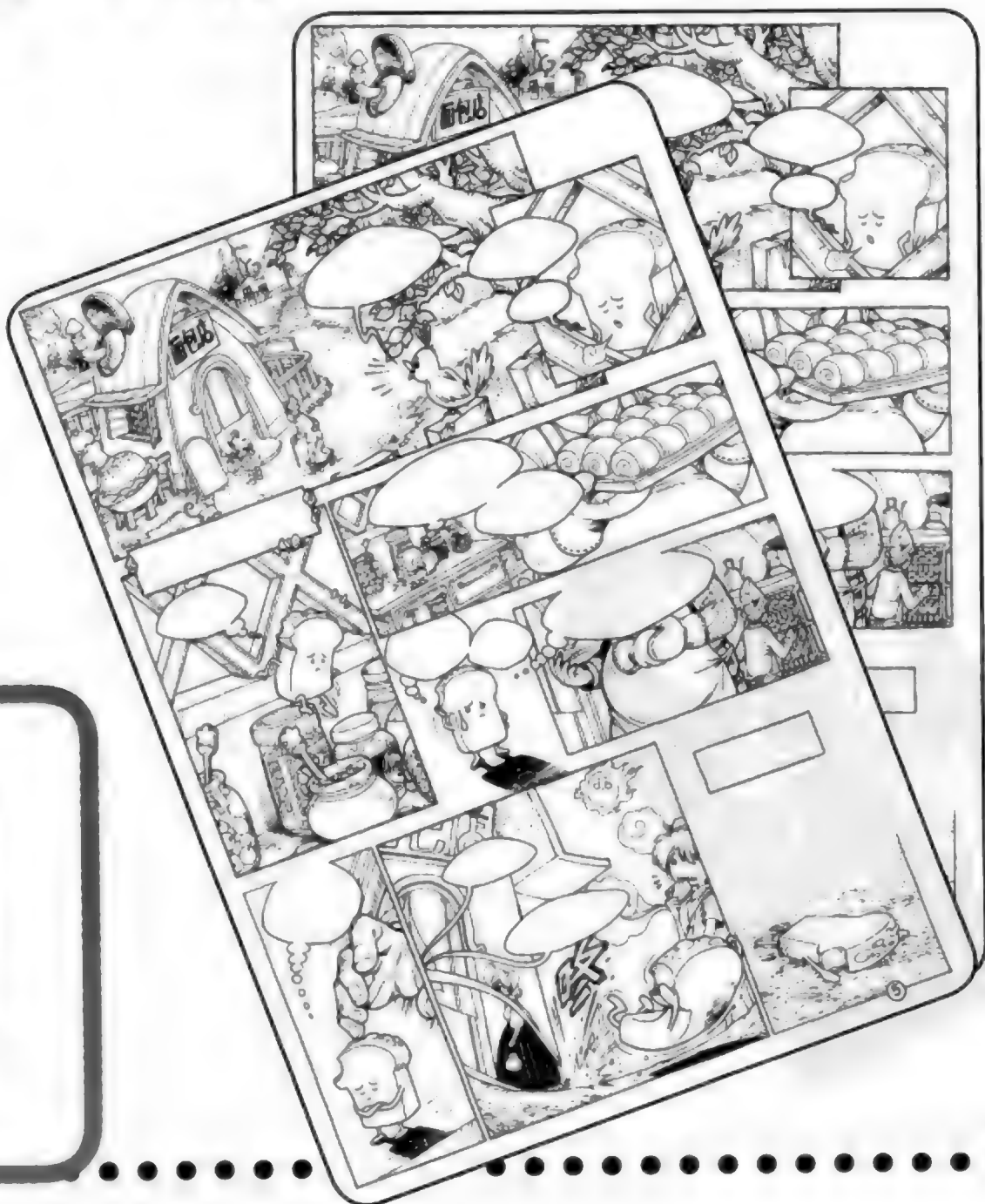


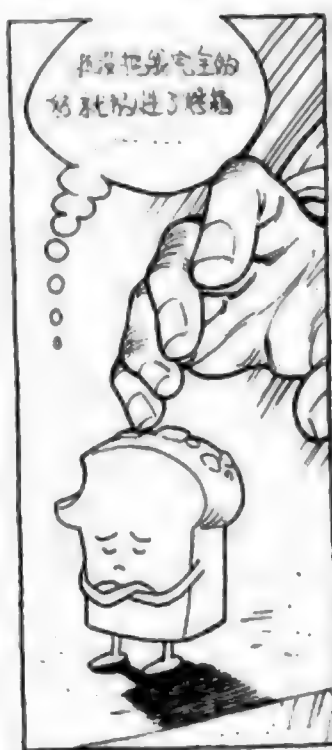
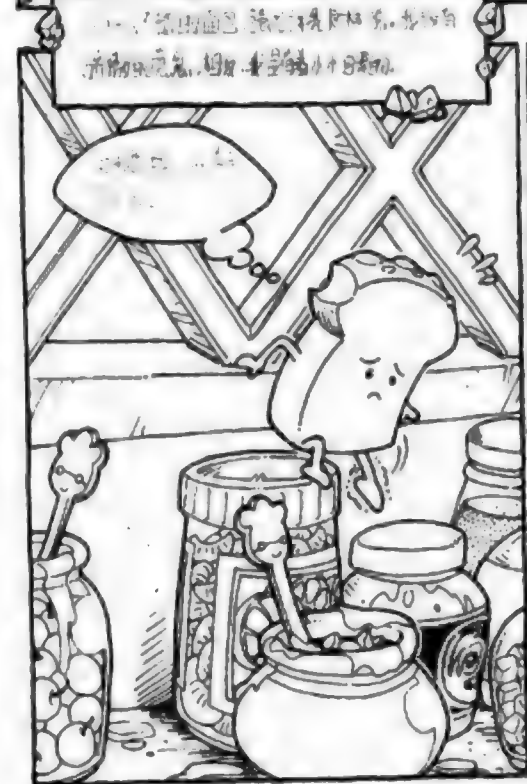




## 6. 用墨线做最后的处理

只有墨线在扫描到电脑里时是均匀的黑色。我们常用的勾线工具有三种：蘸水笔、针管笔和中性笔。在这里我们建议大家用蘸水笔，因为它的粗细变化最强，最富有弹性。针管笔和中性笔的笔触很细但没有变化，一般用来对细部和花纹加工。最后，一定记住把稿子用橡皮擦干净，否则扫到电脑里是很恐怖的，你将用十倍的工夫去清脏。



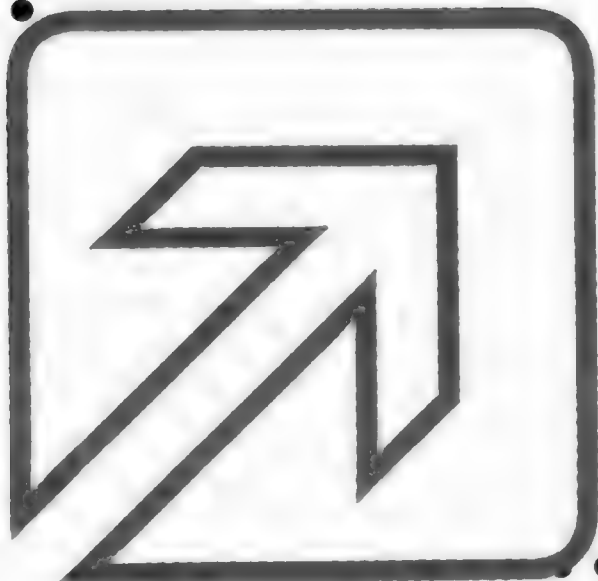


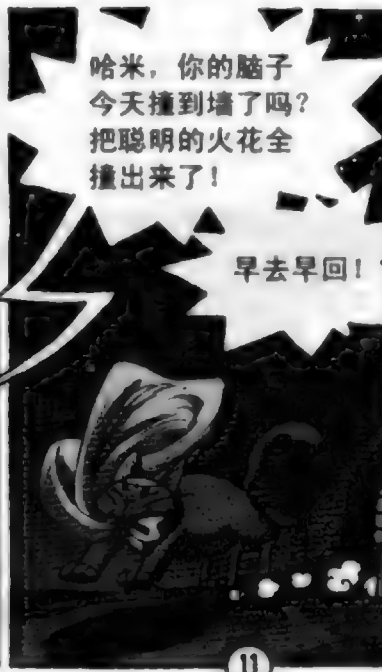


## 7. 成稿



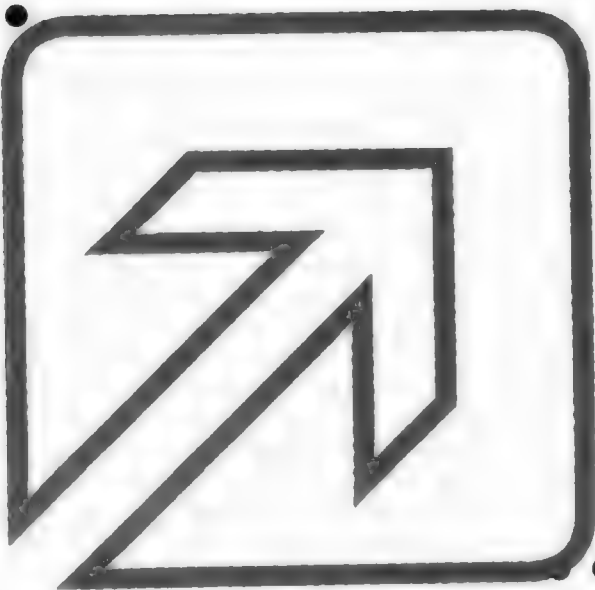
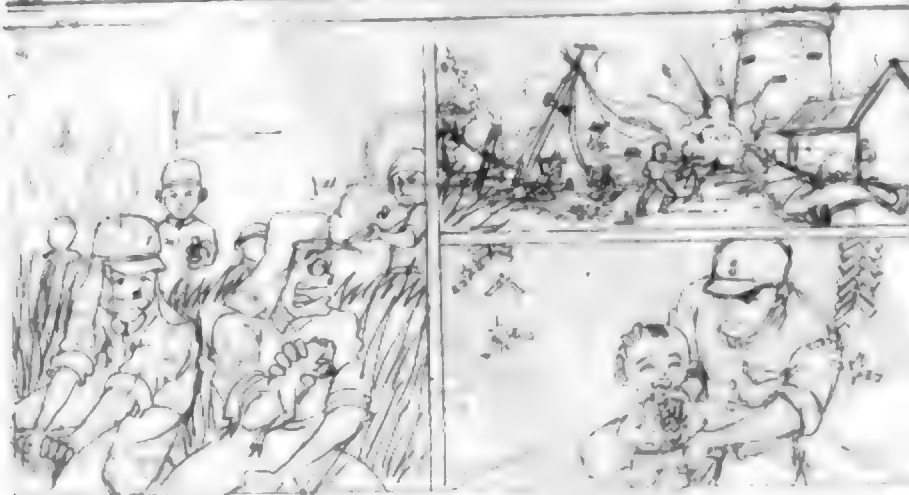
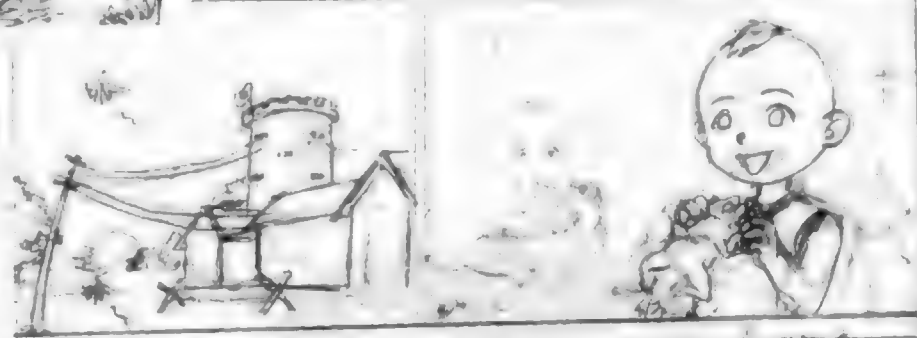
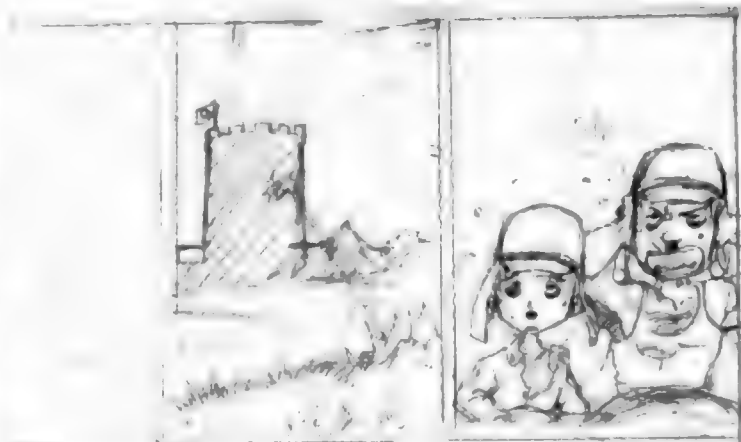
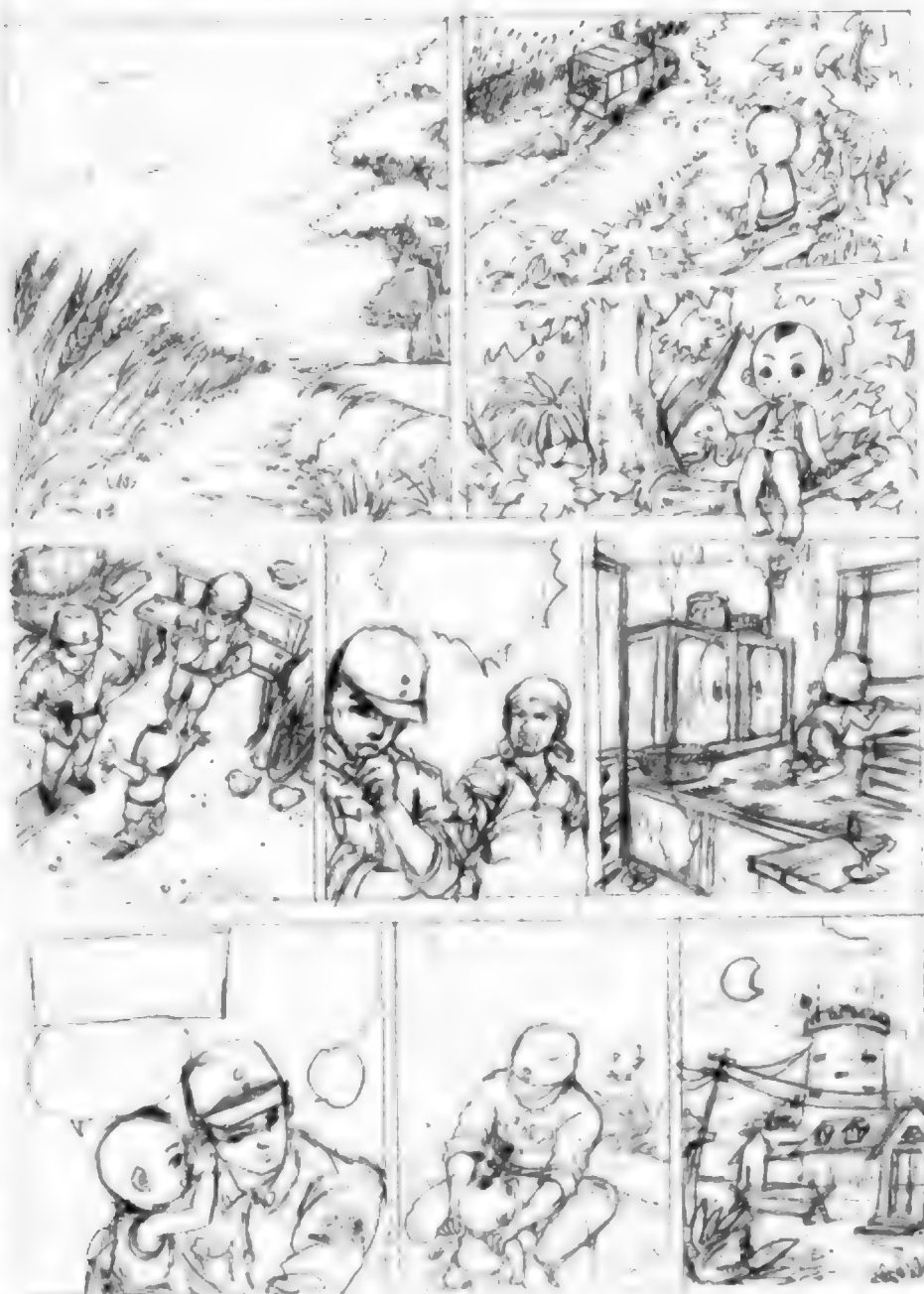
成稿是最后一步，在线型上都没有问题的情况下，我们开始上色。上色的好坏是决定是否吸引读者的关键所在。

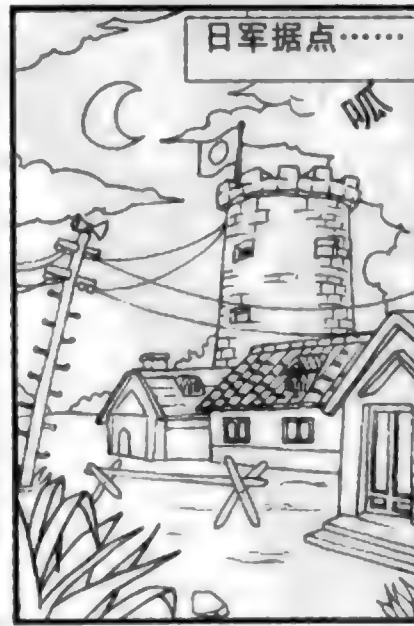
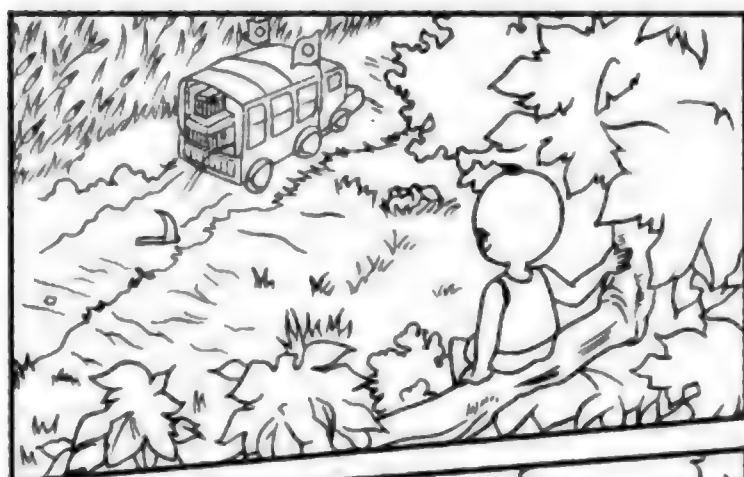




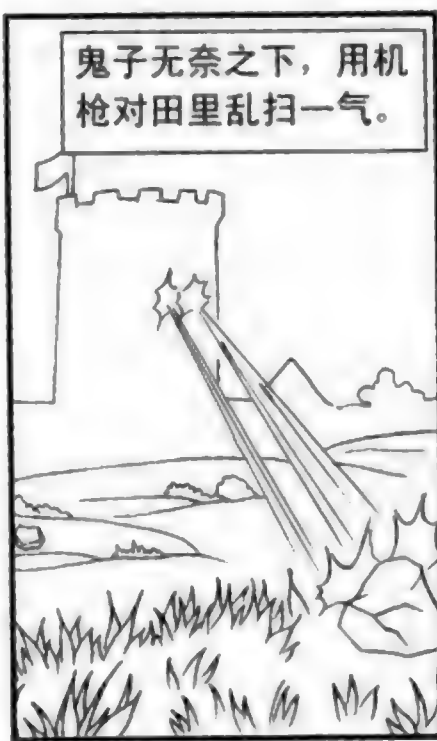


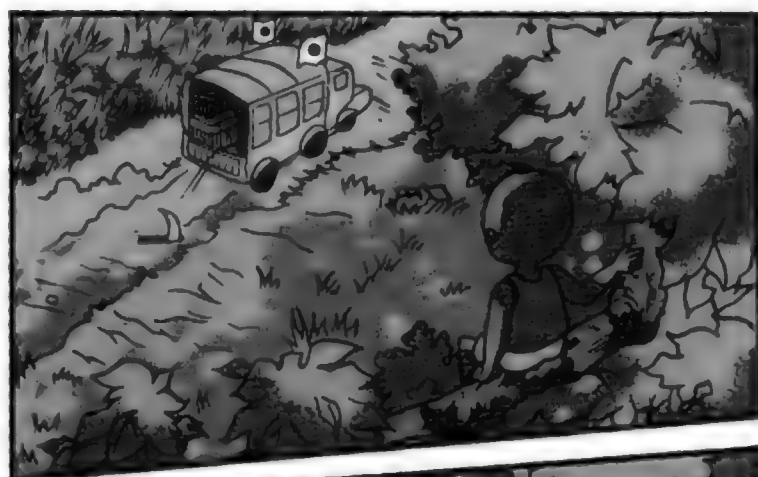
## 四、故事绘制流程展示



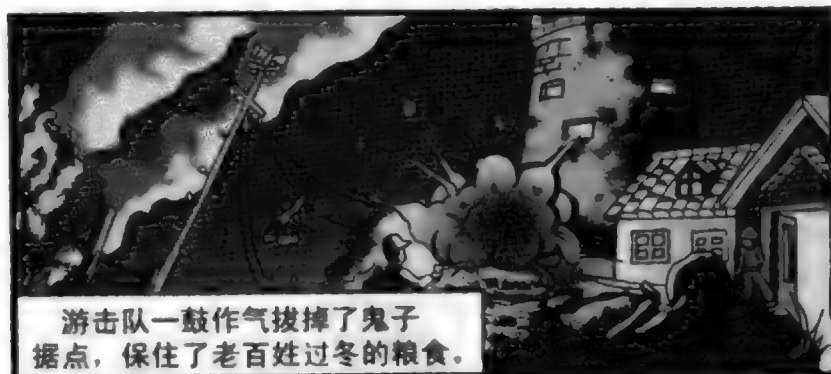
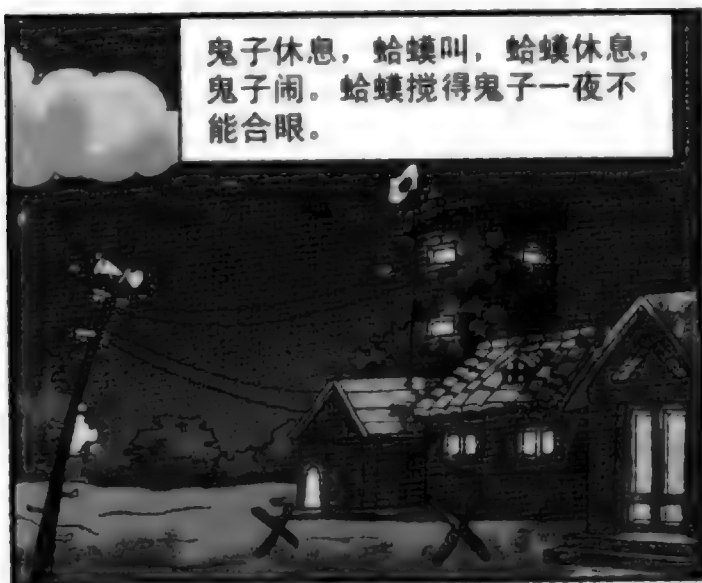












## 第二章 脚本

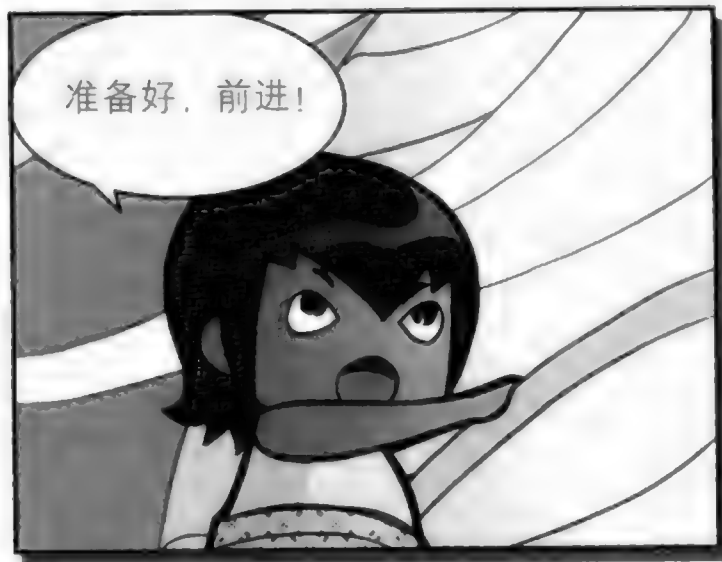






## 漫画故事的类型

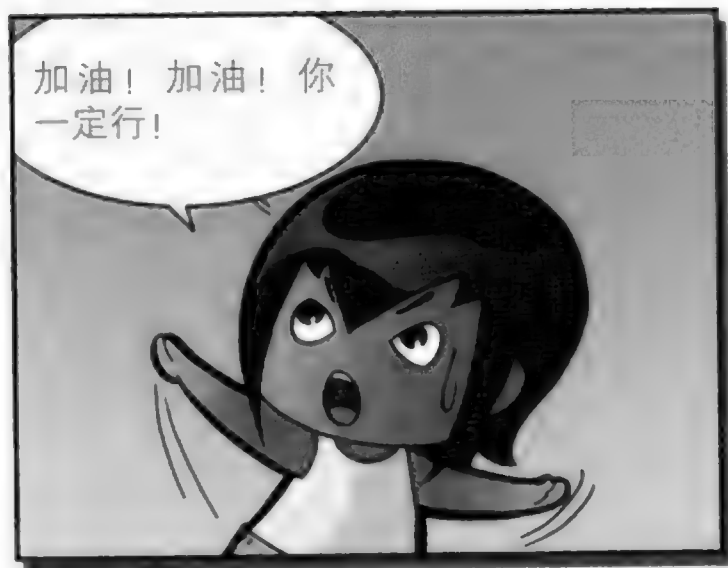
做脚本首先应该了解漫画故事的类型。漫画故事的类型分很多种，下面我们重点分别介绍四格、多格。

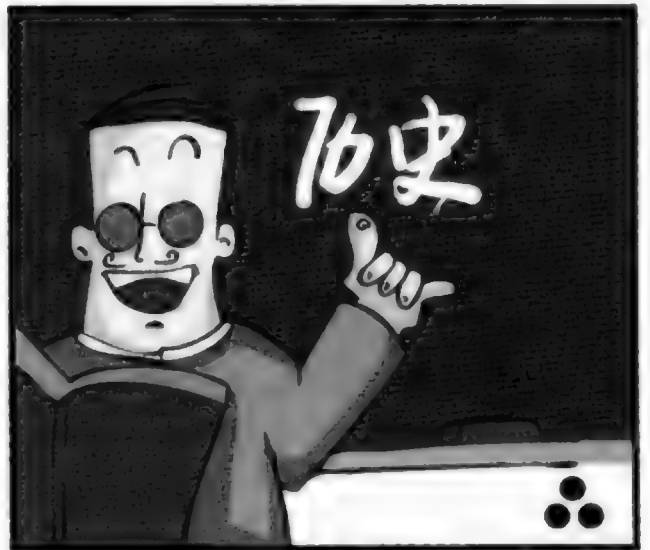
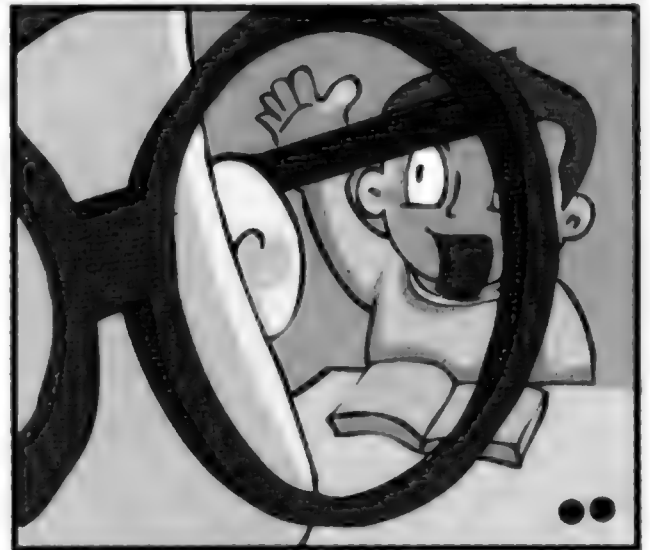
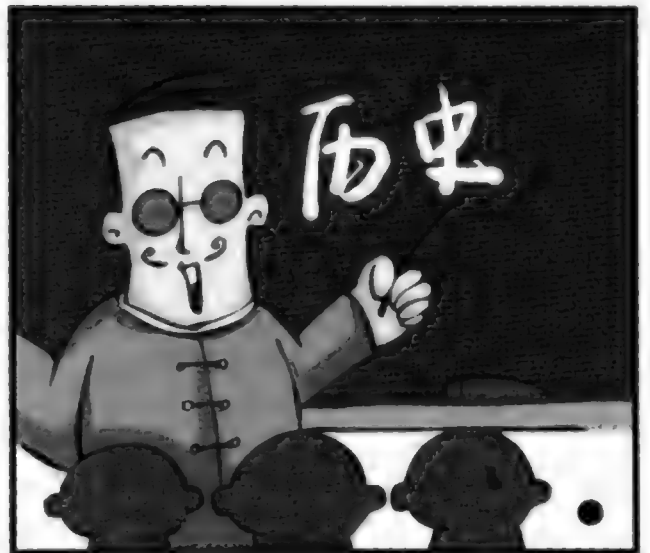
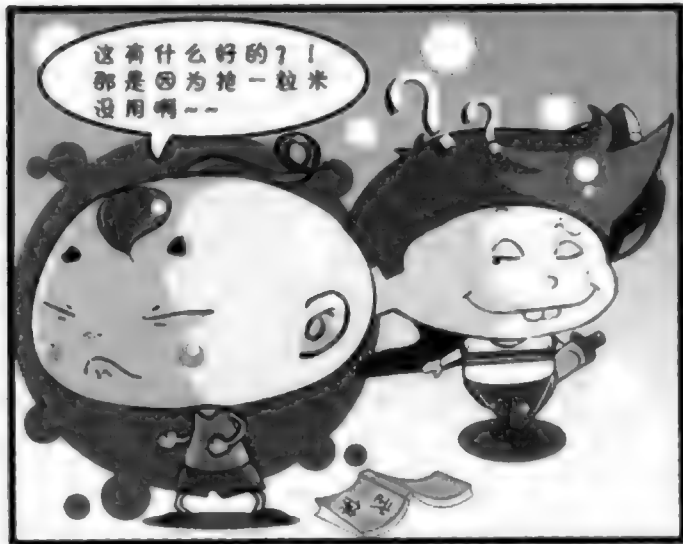
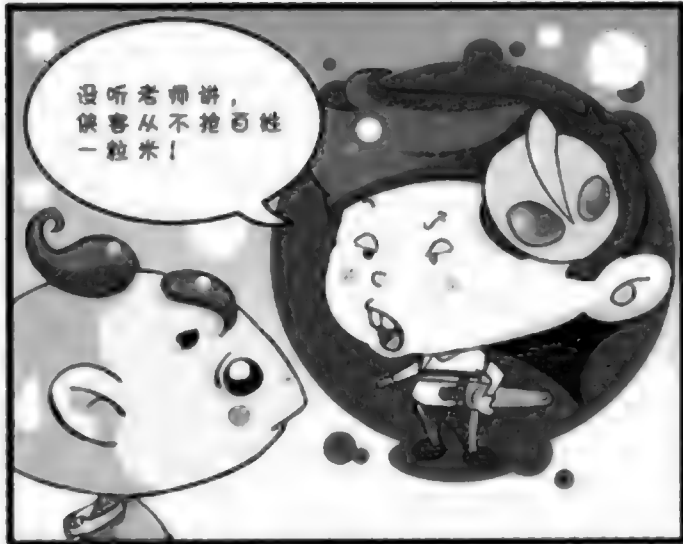


### 1. 四格

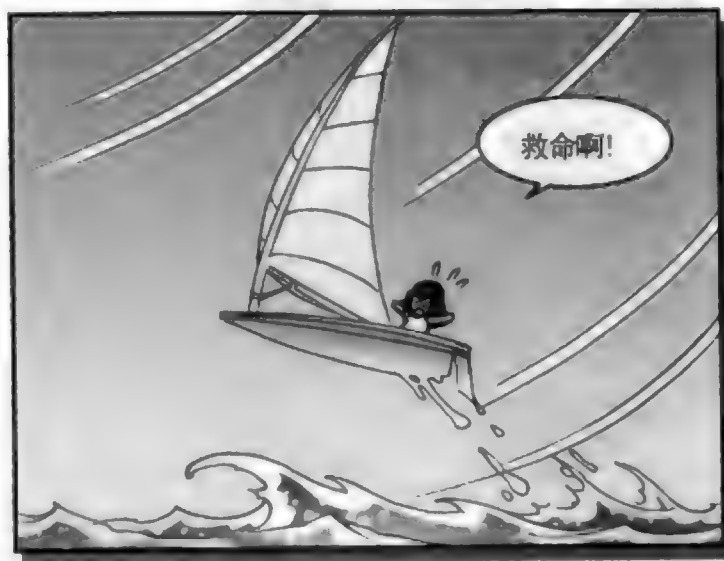
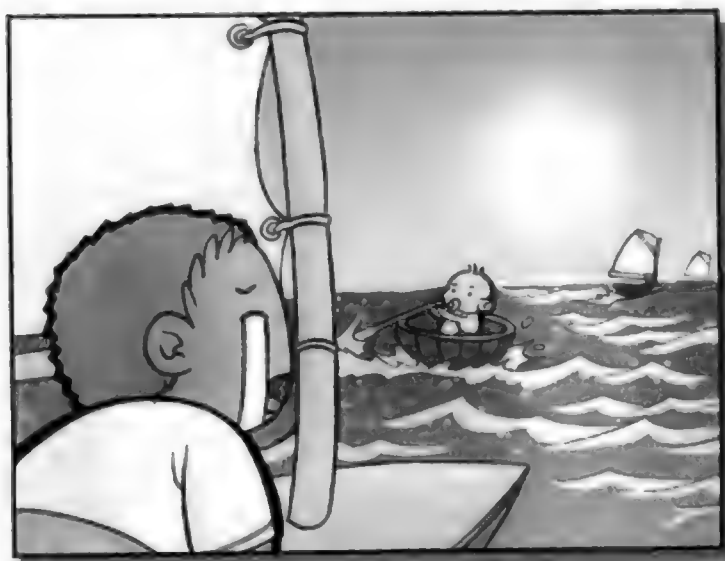
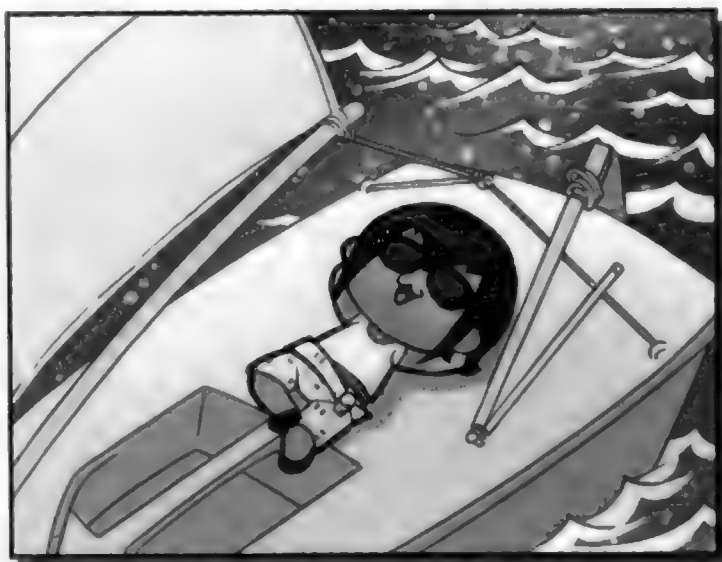
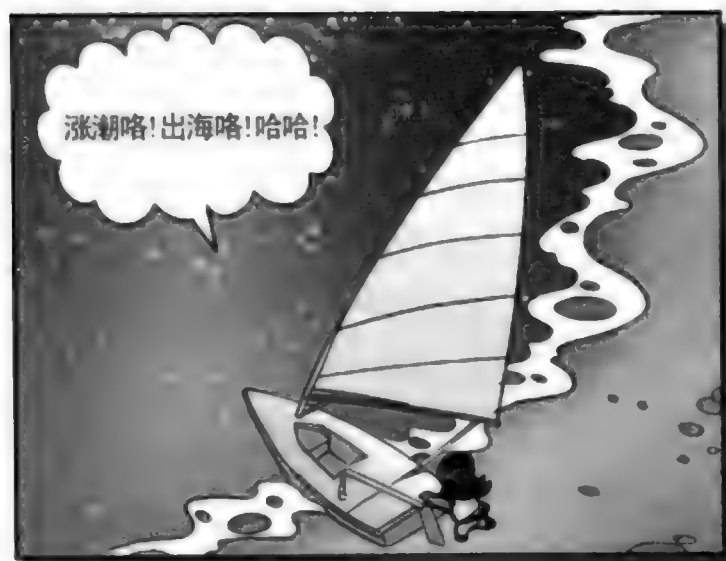
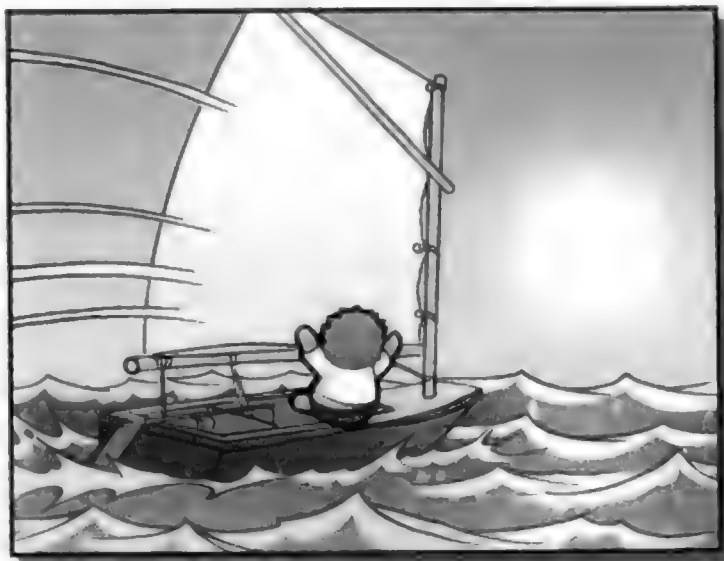
四格故事在表现形式上有规定格式，倒并非只能有四个格子，六个、八个都可以，只是格式排列很规范而已。

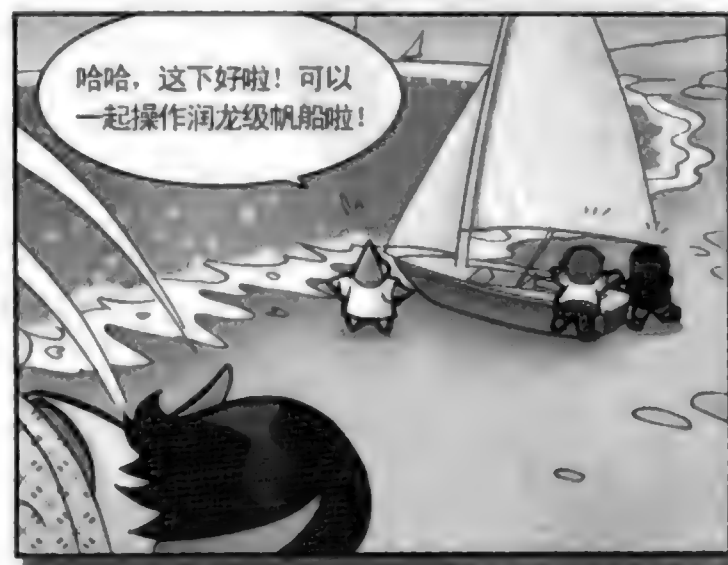
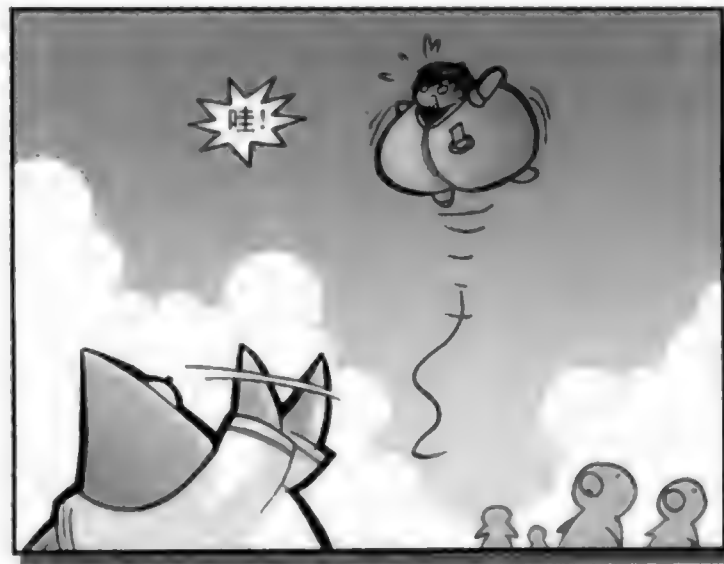
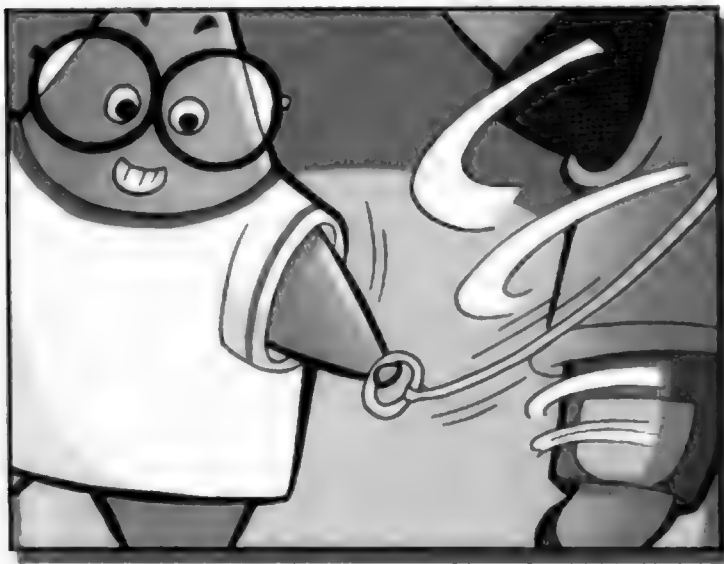
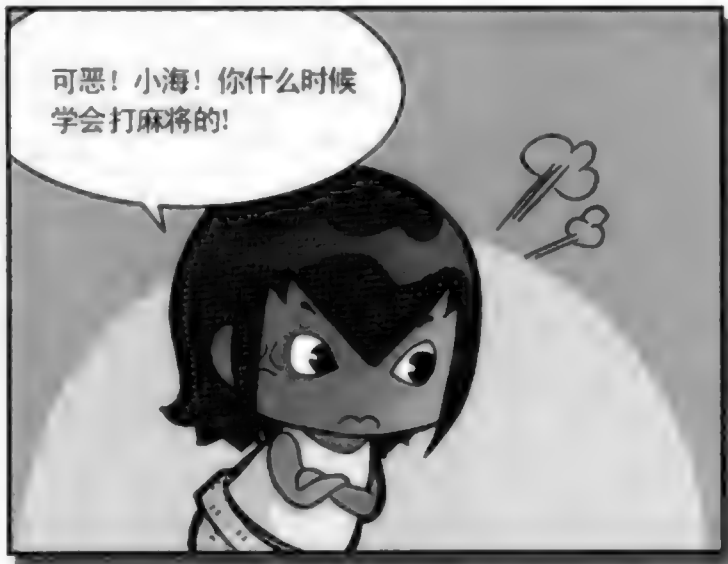
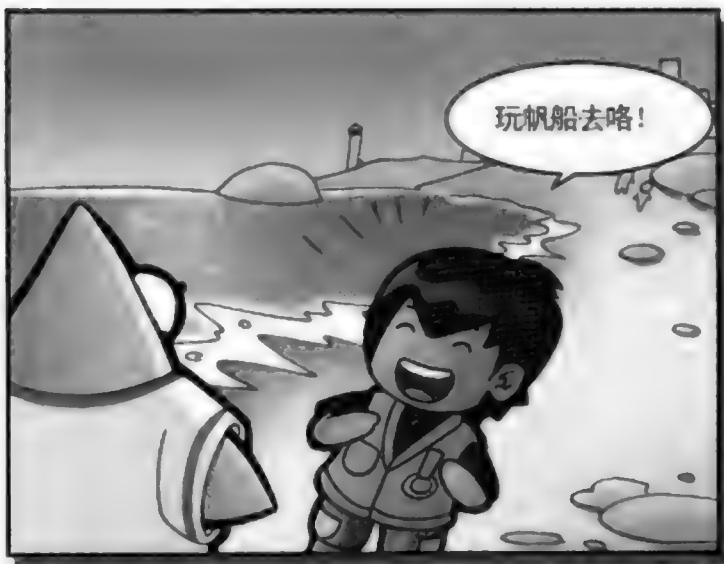
在内容上多是单元剧，也有用四格模式表现长篇情节的。











## 2. 多格

多格故事在表现形式上格式灵活排列，形式多样，分为单元剧和长篇连续剧。

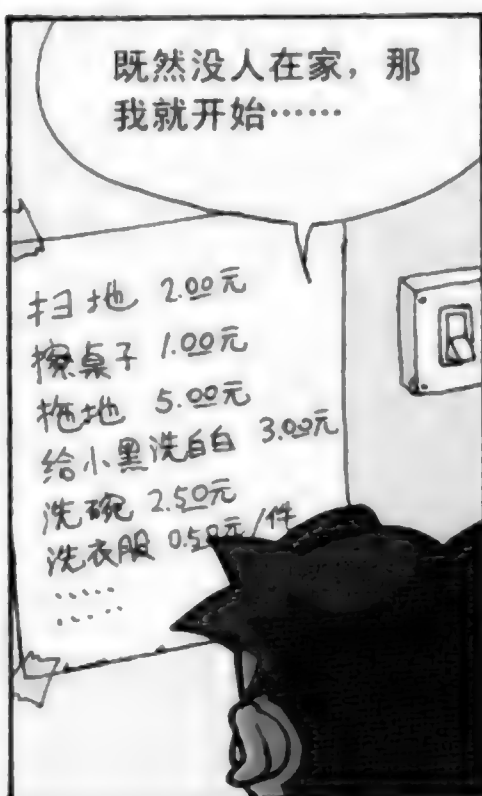


# 金融危机

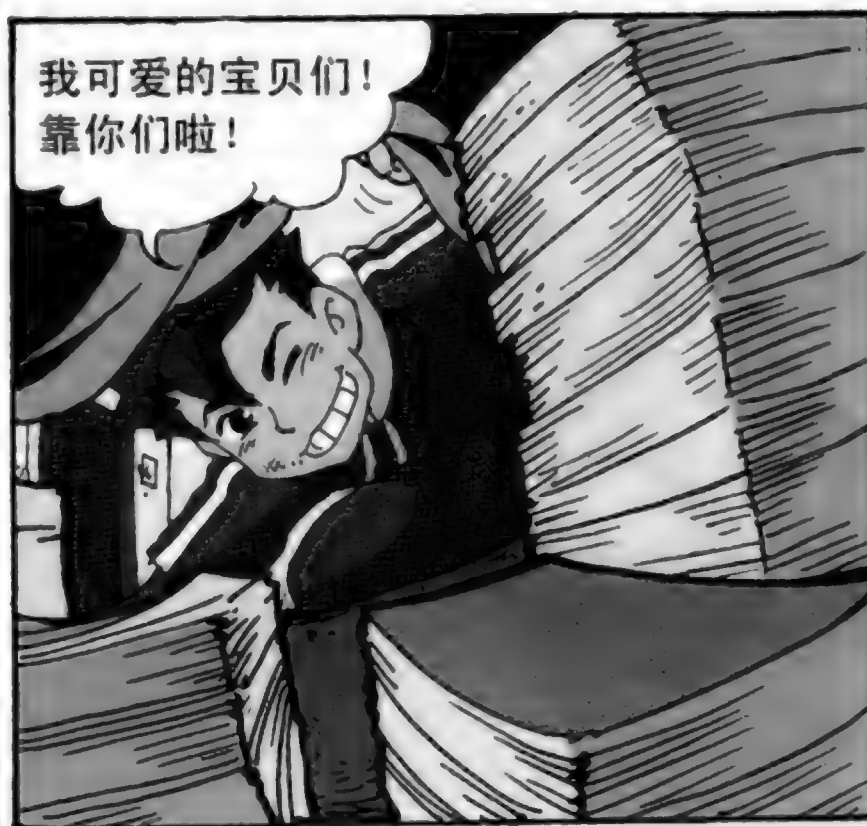


### 2.1 单元剧

单元剧的主人公不变，大背景不变，每集情节独立，整个剧集也可以有机联系在一起。热播的《武林外传》、《我爱我家》都是这种模式。







皮蛋把自己的旧书  
卖掉一大堆，只换  
来几块钱去买彩票。



哈！老师你  
也买彩票啊？

这个…我是帮  
朋友买的啦！



啊？数学天才也来了！  
看他念念有词的样儿！

小数点，你在研究  
概率吗？

这个能研究  
出来？

是的，我最近一  
直在关注双色球，  
当然只有我这样的  
天才才能计数出  
来……

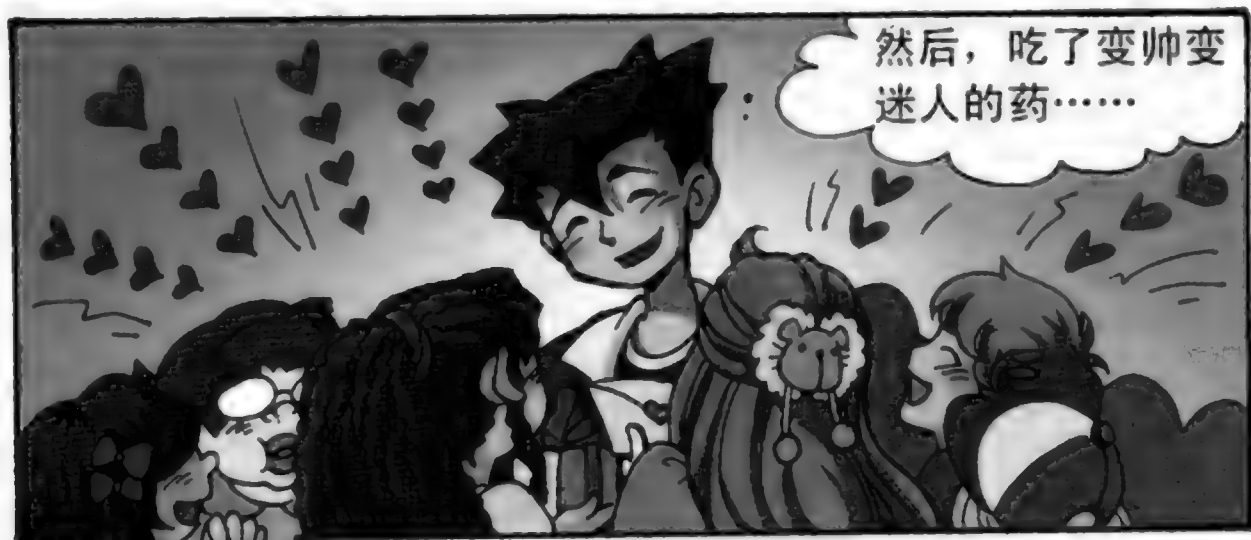
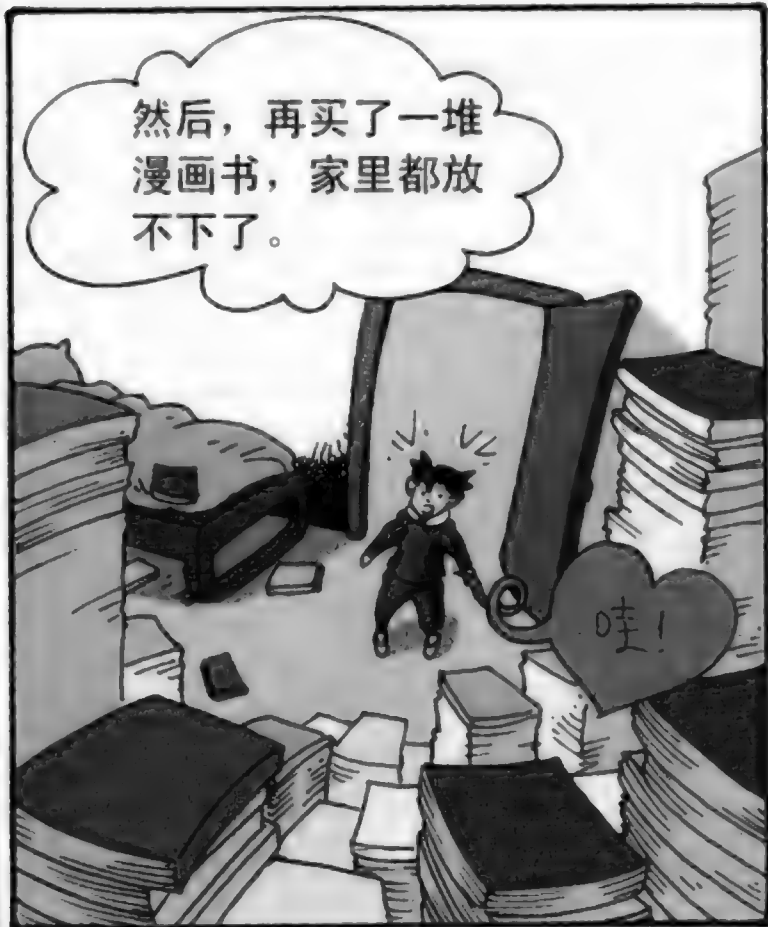


三人一拍即合！买了三  
张彩票，结果其中一组  
数还真的……

什么？500万！  
这个！

我真的中了  
500万！







## 2.2 长篇

长篇故事题材多样，包括幽默、科幻、玄幻、童话、现代生活等。

是以一个独立的“开始—发展—高潮—结束”为结构的故事。



童话





科幻

2100年，波尼锁在的生存空间内迎来了时隔百年的警钟声！一批猖狂的盗猎者回到灭绝动物繁盛时期大肆捕杀。事态发展极其严重！

所有警务人员听令，立刻护送管辖区内所有生命体到指定营救地。时空特警迅速到总部集合！

哇哦，看来我们的假期要提前结束了！

这正是我想要的！

行了吧小子，你惟恐天下不乱，赶快跟我下楼去营救地。

所有警务人员听令，立刻护送管辖区内所有生命体到指定营救地。时空特警迅速到总部集合！

亚里斯表哥，你是时空特警吧？

NO！你应该叫我长官才对！

那你肯定有办法带我到总部去，对吧长官？

那可不是小孩能去的地方，你应该去营救地避难！

如果你愿意与魔鬼签订契约……

总部随时欢迎你的到来。

行了吧，我不是小孩了。我看你根本是没本事把我弄进去。



玄幻





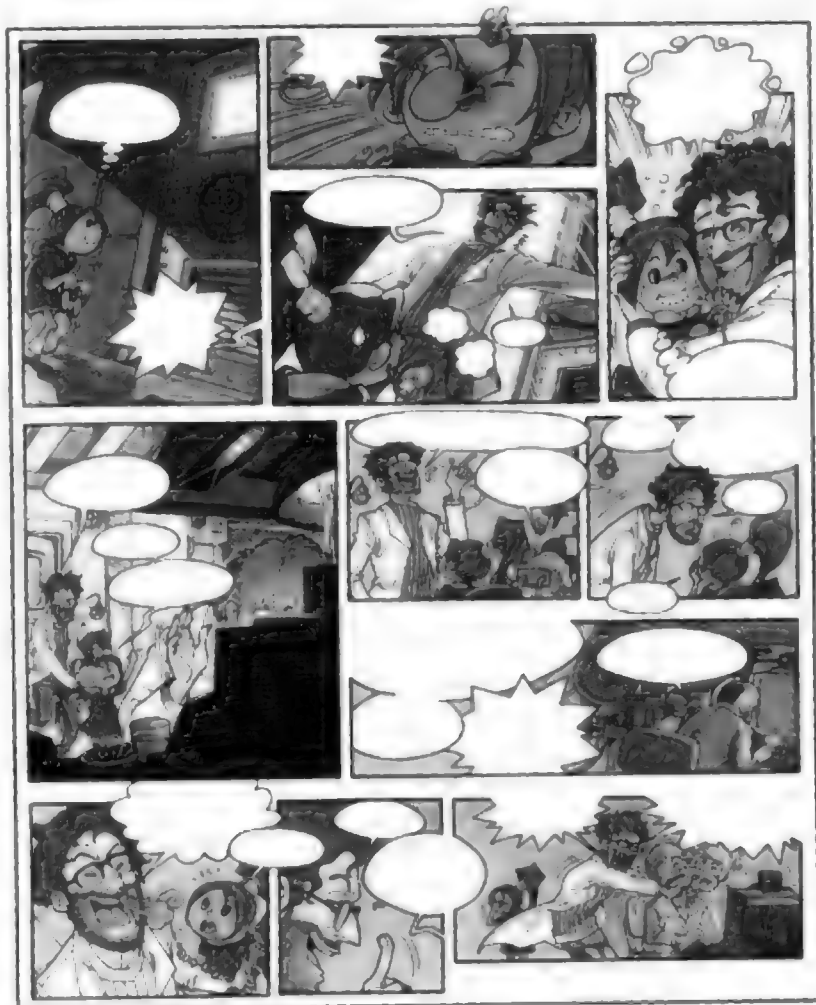
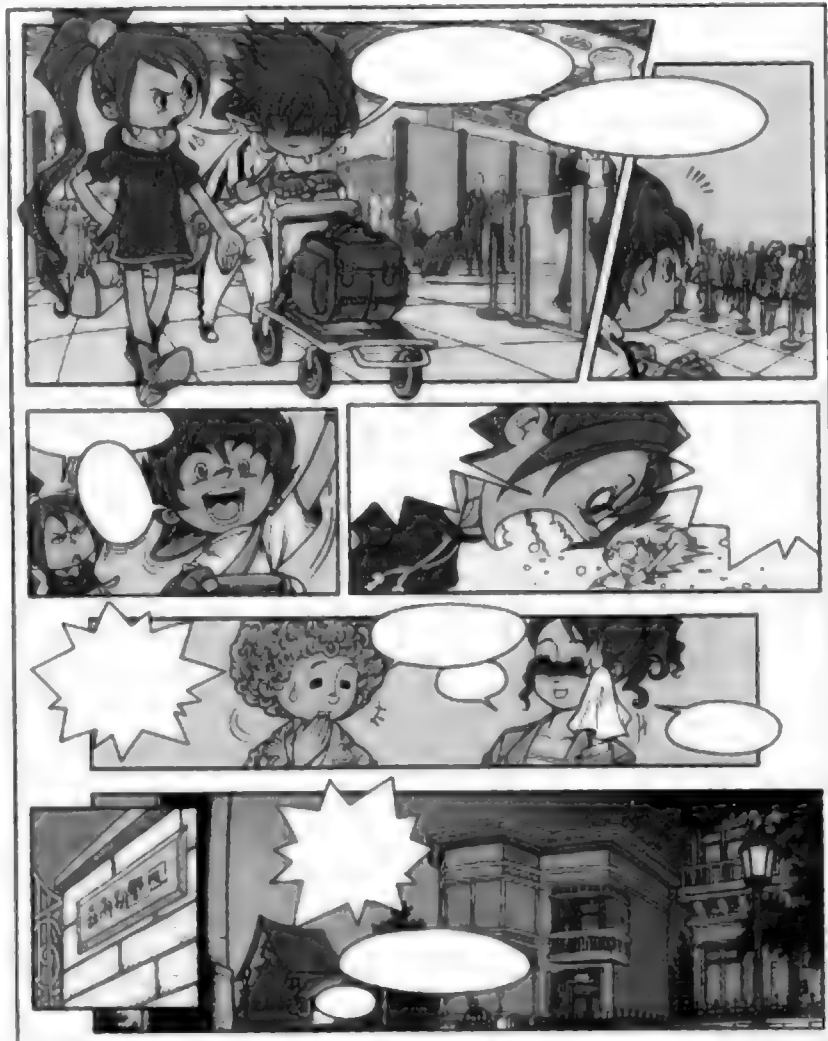


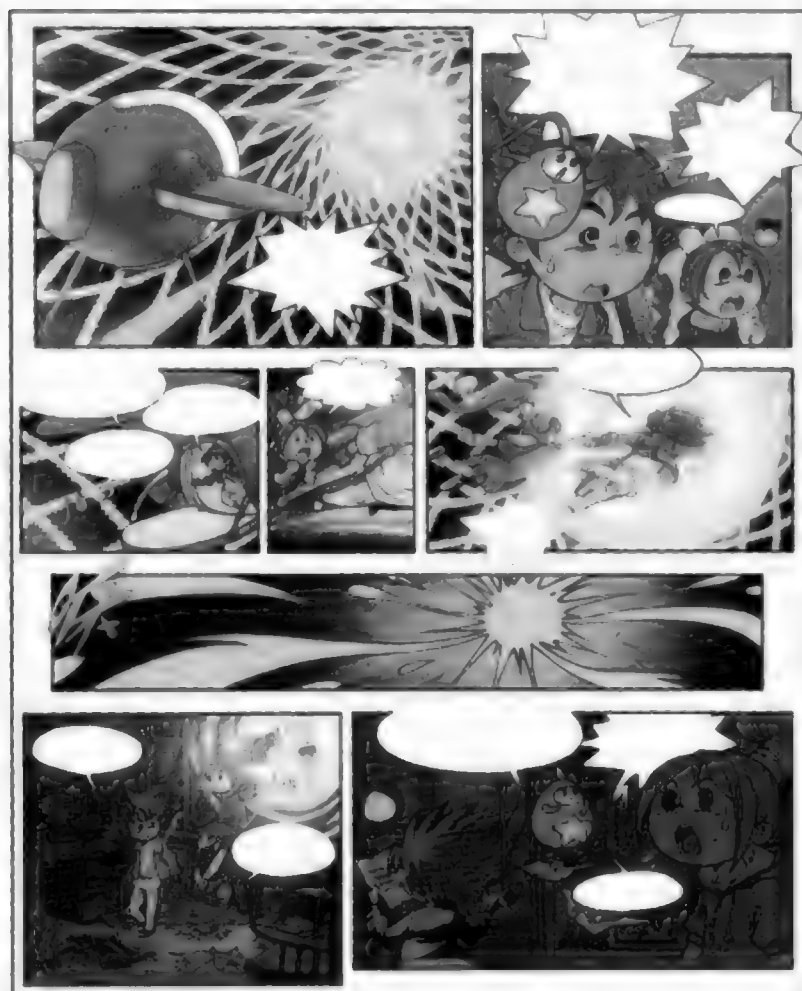
幽 默





# 长篇作品展示 ( 节 选 )







灵感来时

犹如滔滔江水 连绵不绝

一发不可收拾。



灵感有时也不来。

就像是富家小姐

大门不出，二门不迈。



# 第三章 分镜





四格的分镜基本按照故事“发生—发展—高潮—结束”来安排。

多格比较复杂，首先我们介绍以页为单位的场景框切分方法。切分场景框的基本原则是横向四部分，纵向四部分。场景呈现的方框在第二和第三部分中切分。让我们运用纵向、横向、斜向不规则场景框在一个页面中进行编排吧。

然后以对页为单位进行编排。在场景分框漫画中，最重要的是把该页中需要传达的内容进行视觉化表现。一般会采用矩形的场景框，而在表现瞬间场景时则用斜向切分的场景框。场景框的切分方法有很多种。

此外，对打开书时的第一场景框“卷首”和最后一个场景框“转接”之间的平衡关系的把握也很重要。特别是转接要让读者产生翻开下一页的冲动。

## 一、分镜的定义

分镜又叫分镜图，是指电影、动画、电视剧、广告、音乐录像带等各种影像媒体，在实际拍摄或绘制之前，以图表的方式来说明影像的构成，将连续画面以一次运镜为单位作分解，并且标注运镜方式、时间长度、对白、特效等。

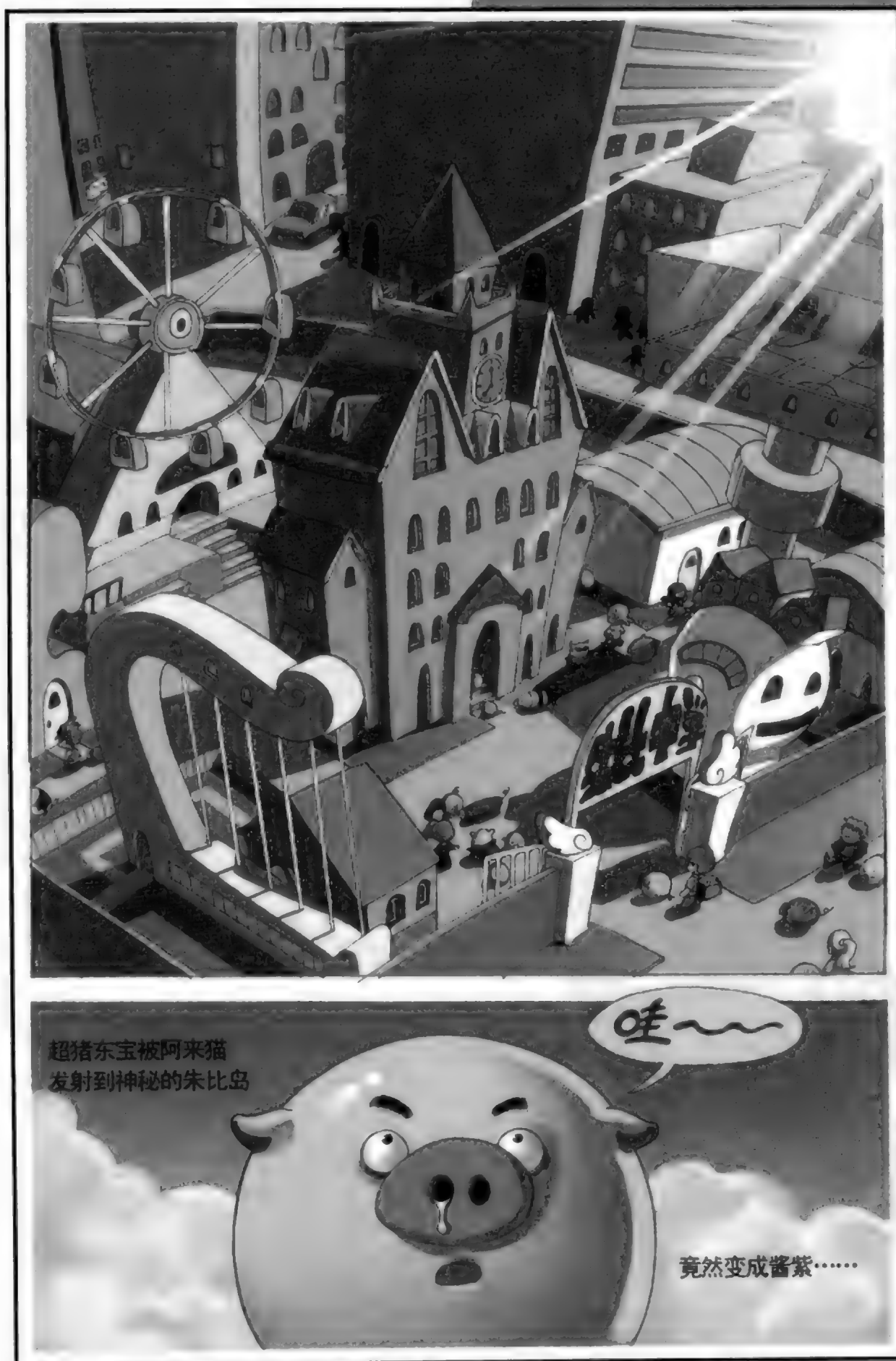
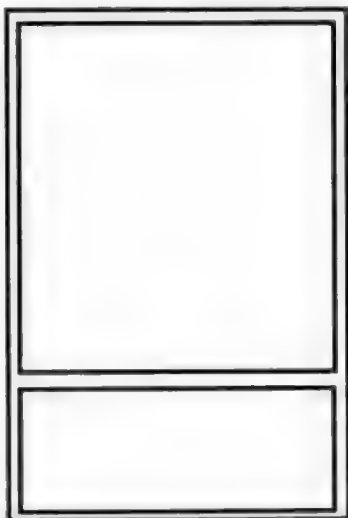






## 二、分镜的形式

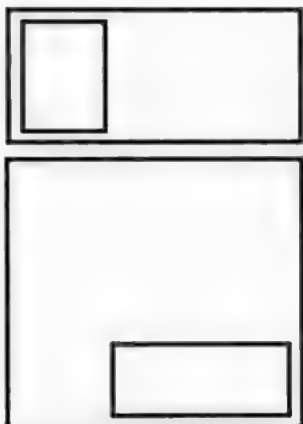
1. 横向两部分均等的两个场景框用于串联表现全景及从上空俯瞰街道的场景等。





2. 横向两部分不均等的两个场景框打通上面的部分，用于表现吸引读者注意力的全景式场景框。





3. 大格主要做大场景交代，中间的小格分别突出了大格中的重点人物。





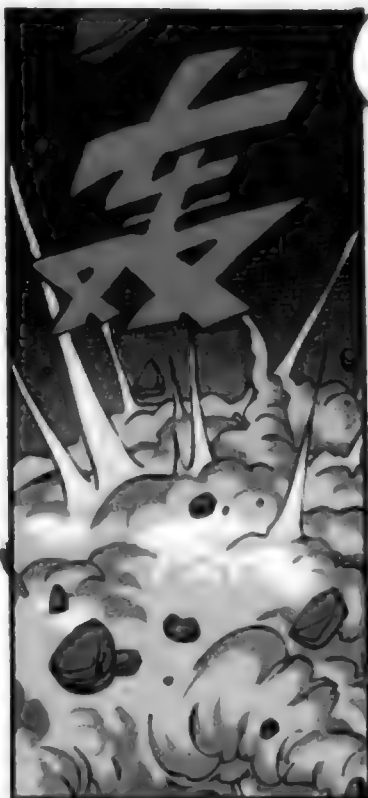
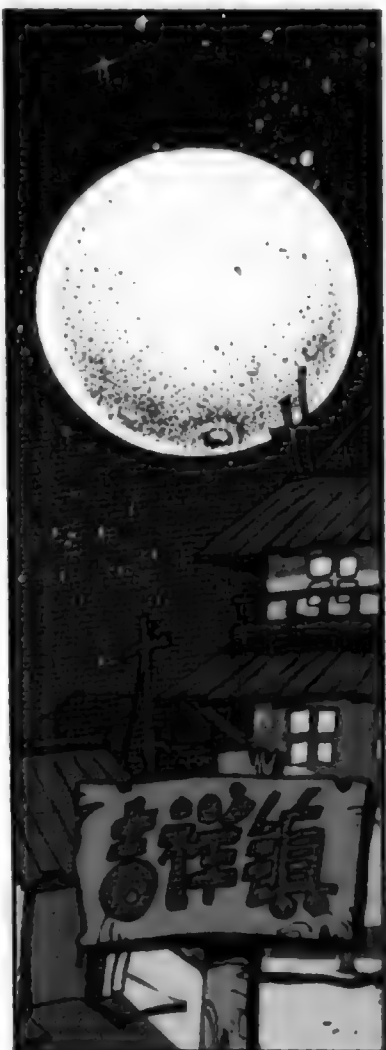
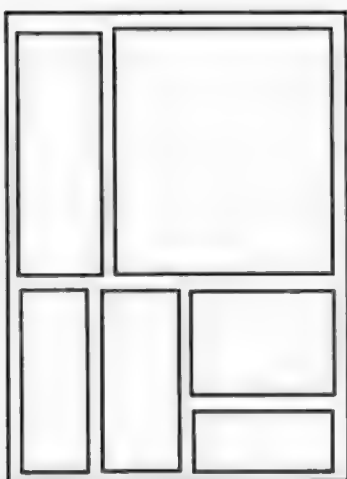


4. 在同时表现不同事件的进展情况时，可以在画面的前景和背景中分别进行表现，次要情节可以虚化。





5. 横向三部分  
纵向三部分，从大场  
景进入情节，从而突  
出重点，使故事情节  
紧凑。

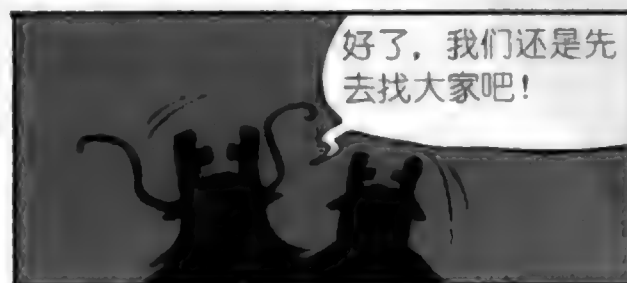


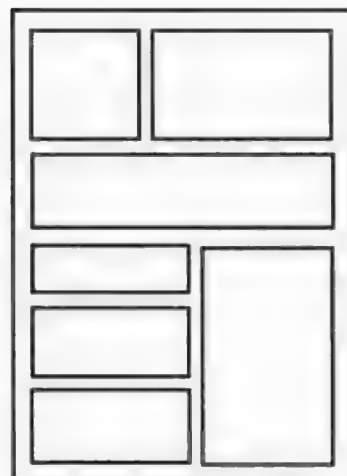
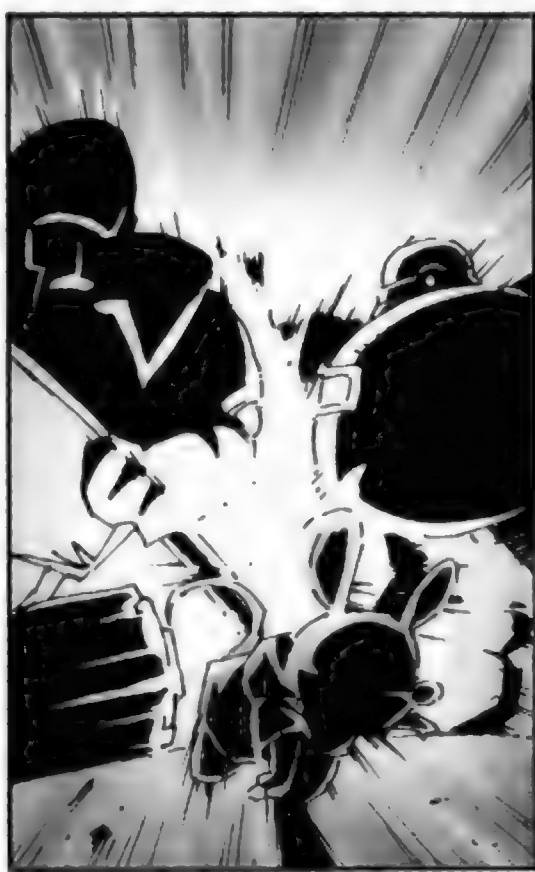
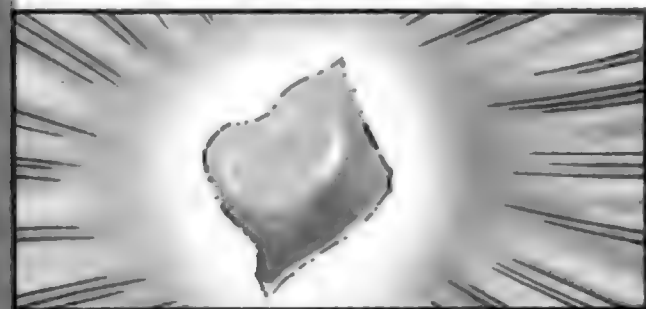
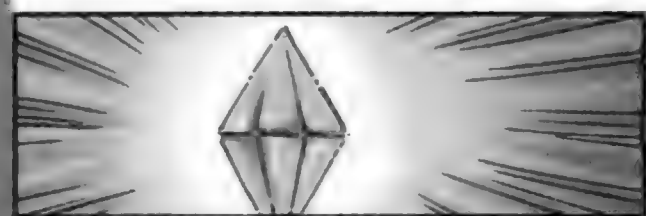
很久没飞这么远了，  
看来着陆技术都荒  
废了。

谁知道你什么  
居心！



好了，我们还是先  
去找大家吧！



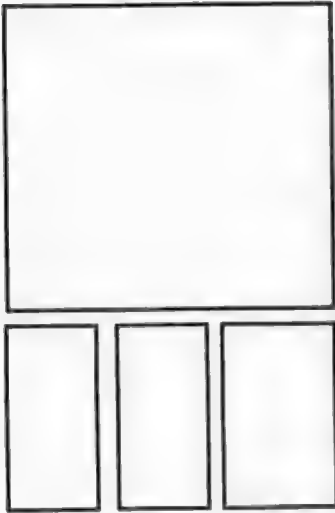


6. 对于分格较多的故事稿, 分境格应有大有小, 使画面有透气性, 不至于太死板。



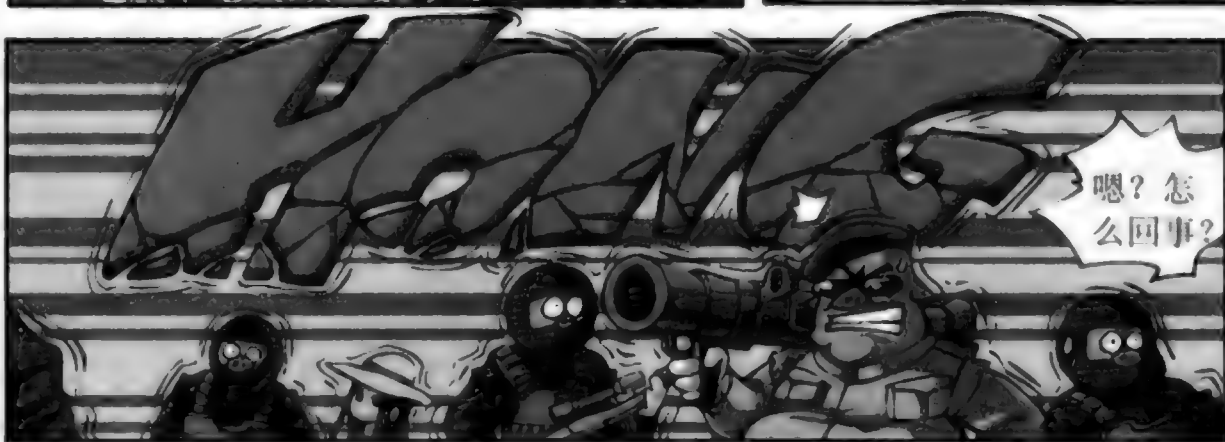


7. 横向两部分使得画面从大场景转入人物对话的细节。纵向三部分主要体现人物的表情动态。





呼总算是把地震的根源消灭了!



嗯? 怎么回事?



就在此时朱比岛与主陆的唯一连接处坍塌

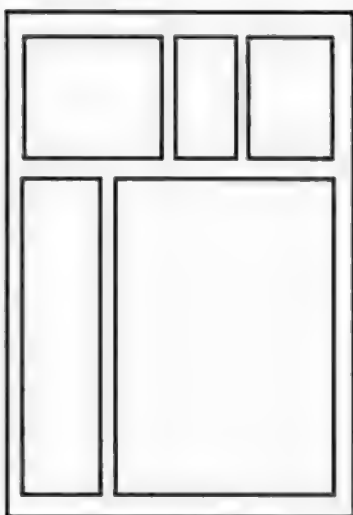
这到底是怎么回事呢? 没有了连接, 飘向海面的朱比岛又将面临着怎样的考验呢?

8. 纵向两部分横向三部分四个场景框打通上半部分并切分下半部分, 用于时间和地点的转换。





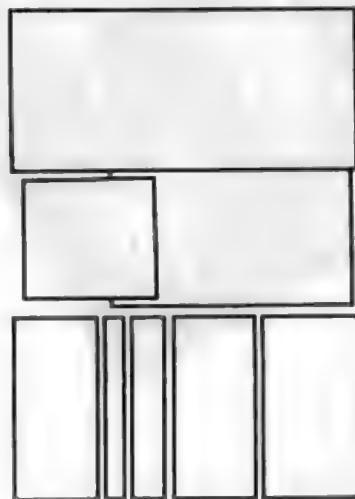

9. 从小格的紧凑情节逐渐转入一个重要的大场景，使得画面衔接显得不突兀。

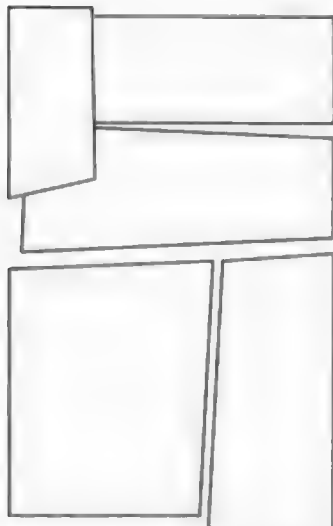






10. 纵向三部分, 横向三部分, 八个场景框当需要改变地点和时间时, 只要将横向切分改成纵向切分就可以了。



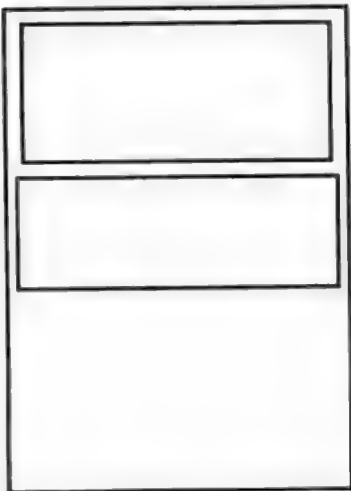


11. 纵向两部分，  
横向三部分，四个场  
景框纵向的切分能够  
使故事情节的展开富  
于起伏变化。在四个  
场景框中分别插入情  
绪性场景，就能够引  
起读者的兴趣。

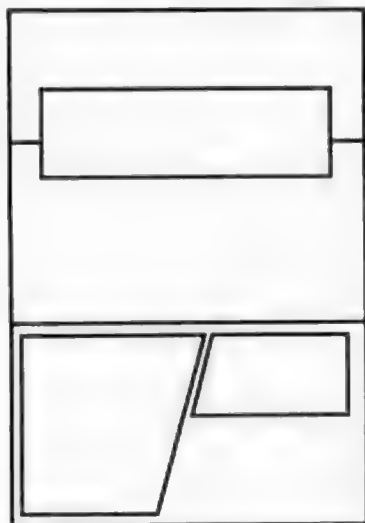




12. 横向三部分  
多数用于时间或地点  
的转换。



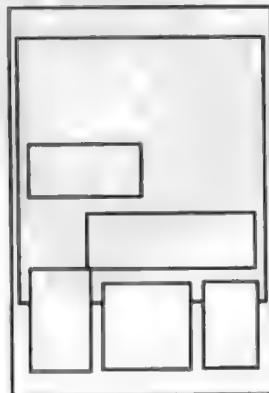




13. 纵向两部分，横向四部分，五个场景框将竖线设计成斜切线，从而使画面产生紧张感。



14. 通过在一个大场景中插入一些小画面的方式, 达到在不切断镜头的前提下表现新的场景。

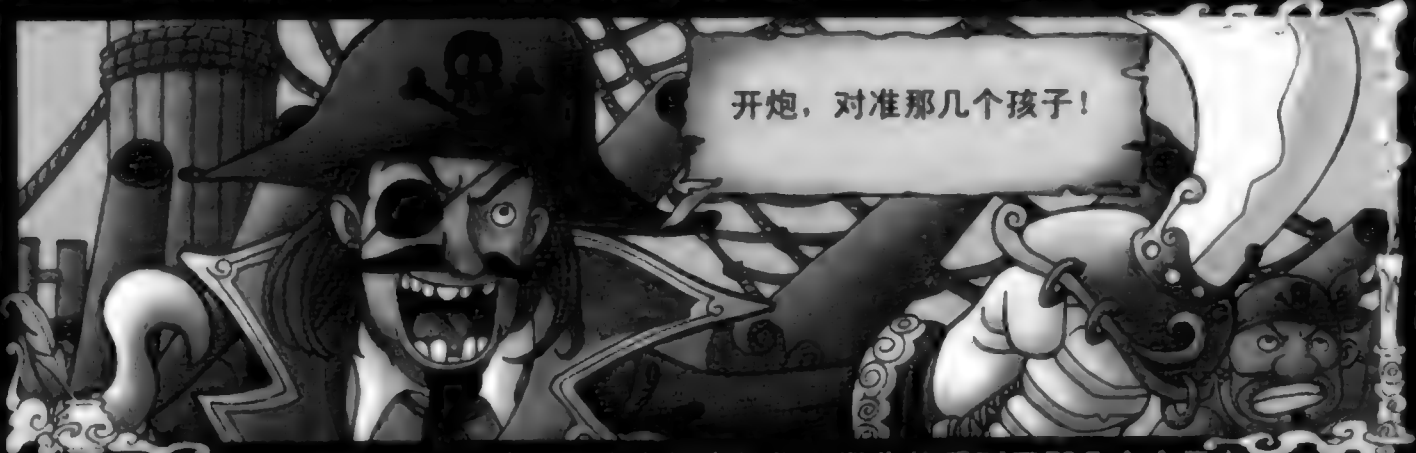




15. 纵三，横三，人物跨框，第一框设场景，回切摄像机对主要人物做特写来生动表现气氛。







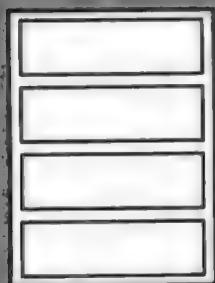
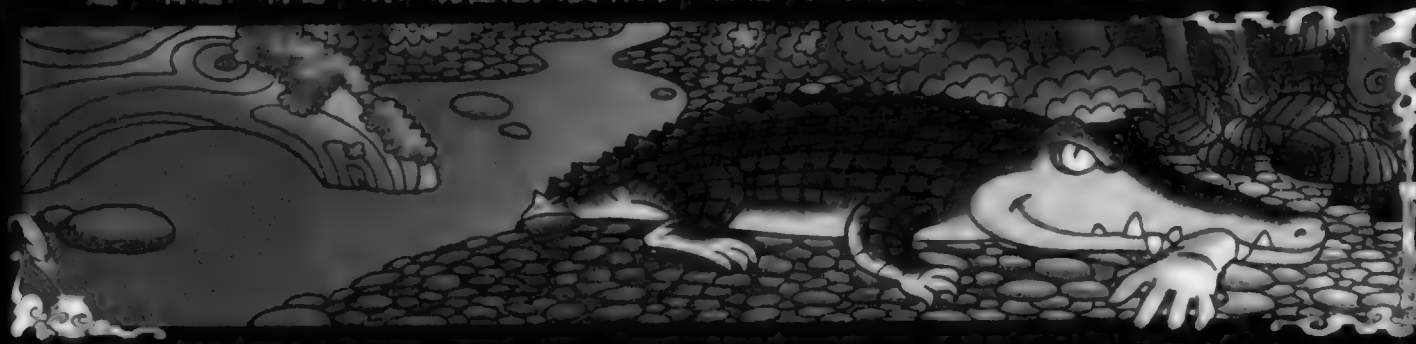
孩子们被轰散了。胡克命令手下全岛搜查他们。因为他看到了那几个人里有彼德·潘——他最恨的一个孩子。



多久前他都不记得了。在他与彼德的一场战斗中，彼德一刀砍下了他的手臂，还顺手扔给了一只鳄鱼。害得他不得不用一个铁钩子代替。他发誓要亲自捉住彼德。



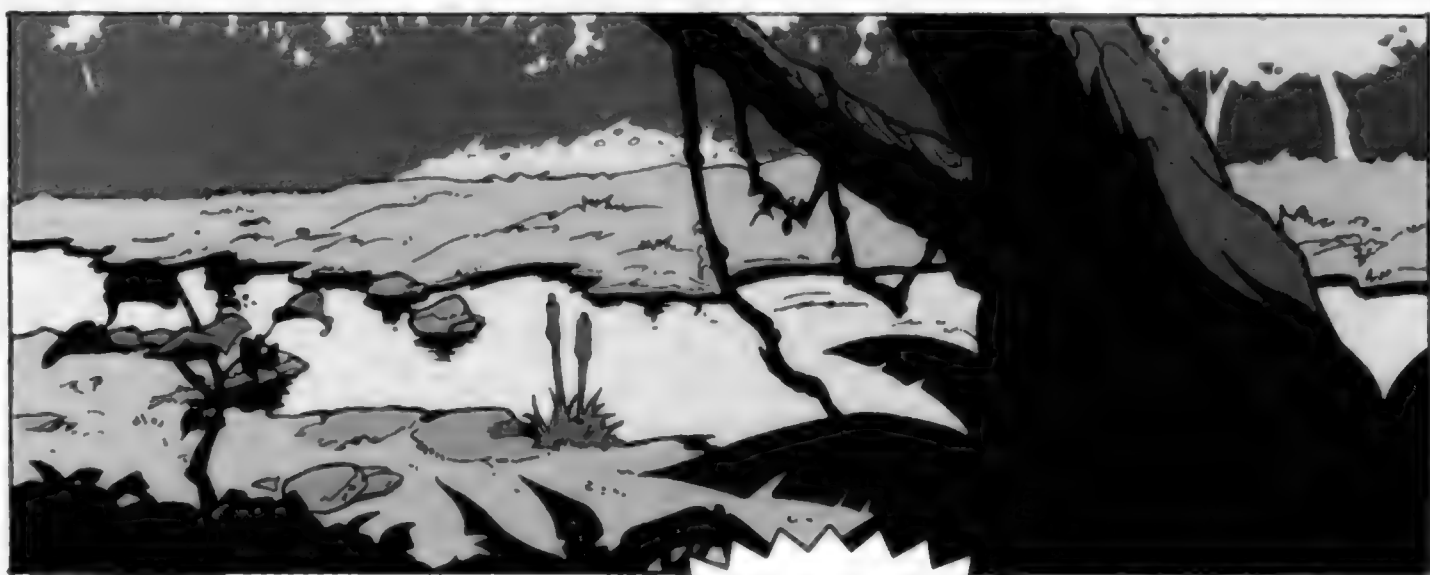
要不是鳄鱼刚好吃完一个钟表，肯定会把他全部吞下去。那只钟在鳄鱼肚子里还“嘀嗒，嘀嗒”响。现在他只要听到“嘀嗒”声就害怕。



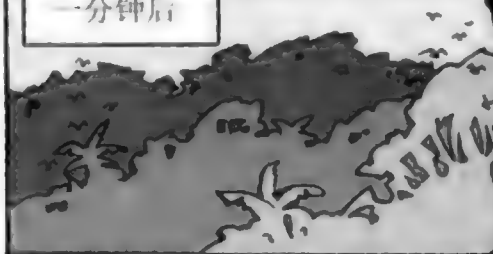
16. 横向四部分均等的四个场景框，这是一种最基本的场景框切分方式。以相对的人物之间的视线来串联场景框时，可以用这种方式。



17. 中间四个小格的分镜头充分地交代了本页的重点，有秩序而不显得呆板。



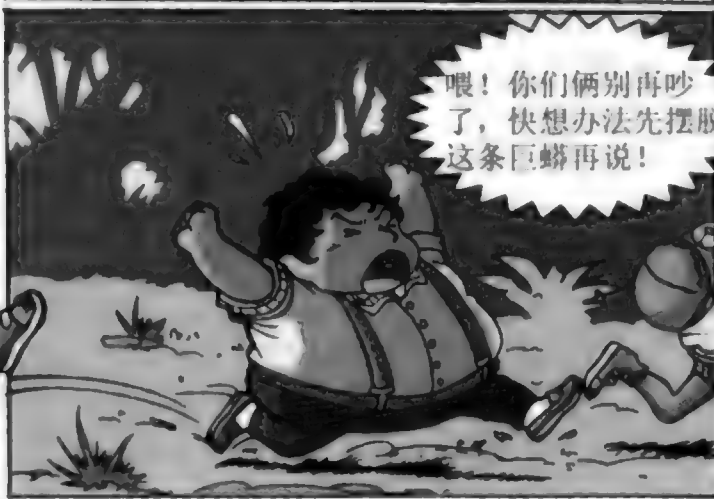
一分钟后



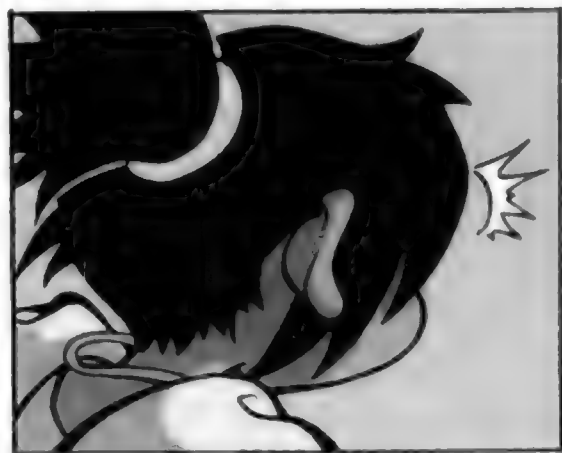
爱一丝毯，看你做的好事！  
你说你选什么地方着陆不，  
偏偏让我们骑在这条巨蟒的  
身上？！你是不是嫌我命太  
长了……哇！



救——命——啊——！

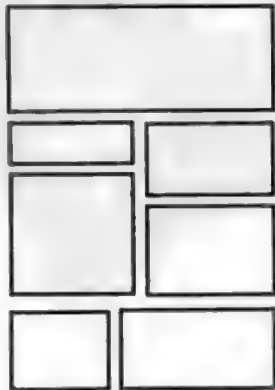


喂！你们俩别再吵  
了，快想办法先摆脱  
这条巨蟒再说！



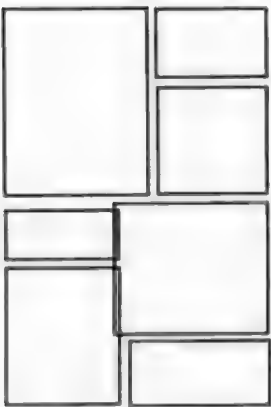
什么声音？

18. 通过第一个全景式的  
场景框来表现事件的发生地  
点。中间分成若干小格，分别  
表现各自的动态。下面两个小  
格做情节转换。

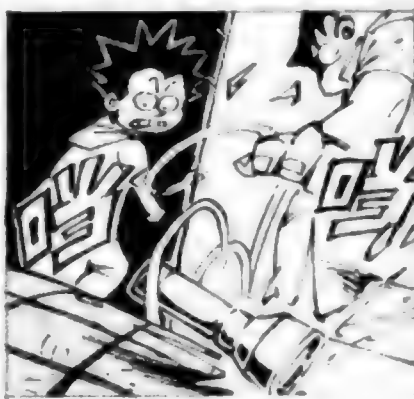




19. 逐渐缩小的场景框，使画面产生紧张感，视觉效果越来越强烈。



20. 场景框具有一定的角度时，会使画面产生动感和紧张感。



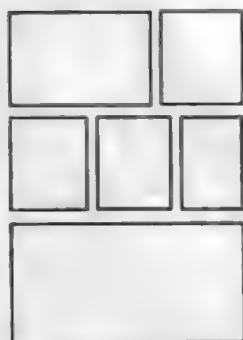


21. 从横向的近景转入大场景，再进行另外一个近景的场景转换，此种分格可使场景转换变得自然。

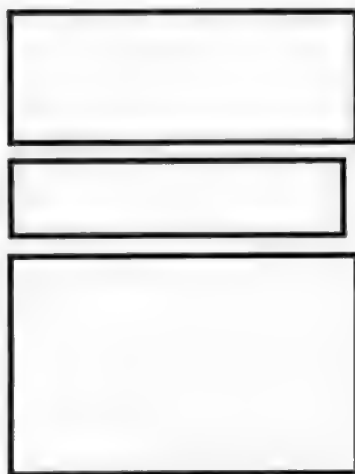




22. 通过第一个全景式的场景框来表现人物前进的方向，中间部分分为三个小的场景框，通过特写的方式表现眼睛和脚，然后在最后的场景框中表现整个运动场景，表现画面的跃动感。







24. 横向三部分也可用于情景的连续或不断变化。





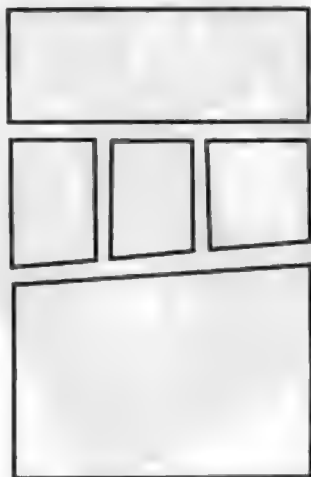


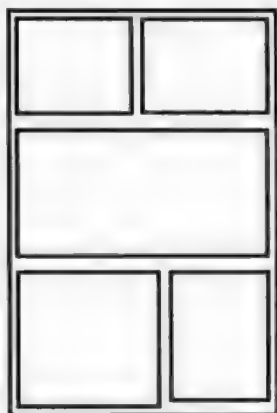
25. 横向两部分  
用不均等的两个场景  
框打通下面的部分，  
用于说明街道的情  
形以及表现场所的  
转换。





26. 中间的小框  
近景特写，表现了情  
节的紧张感。





27. 横向的第三部分是在一个大格上划分出另外一个格，表现场景的延续。





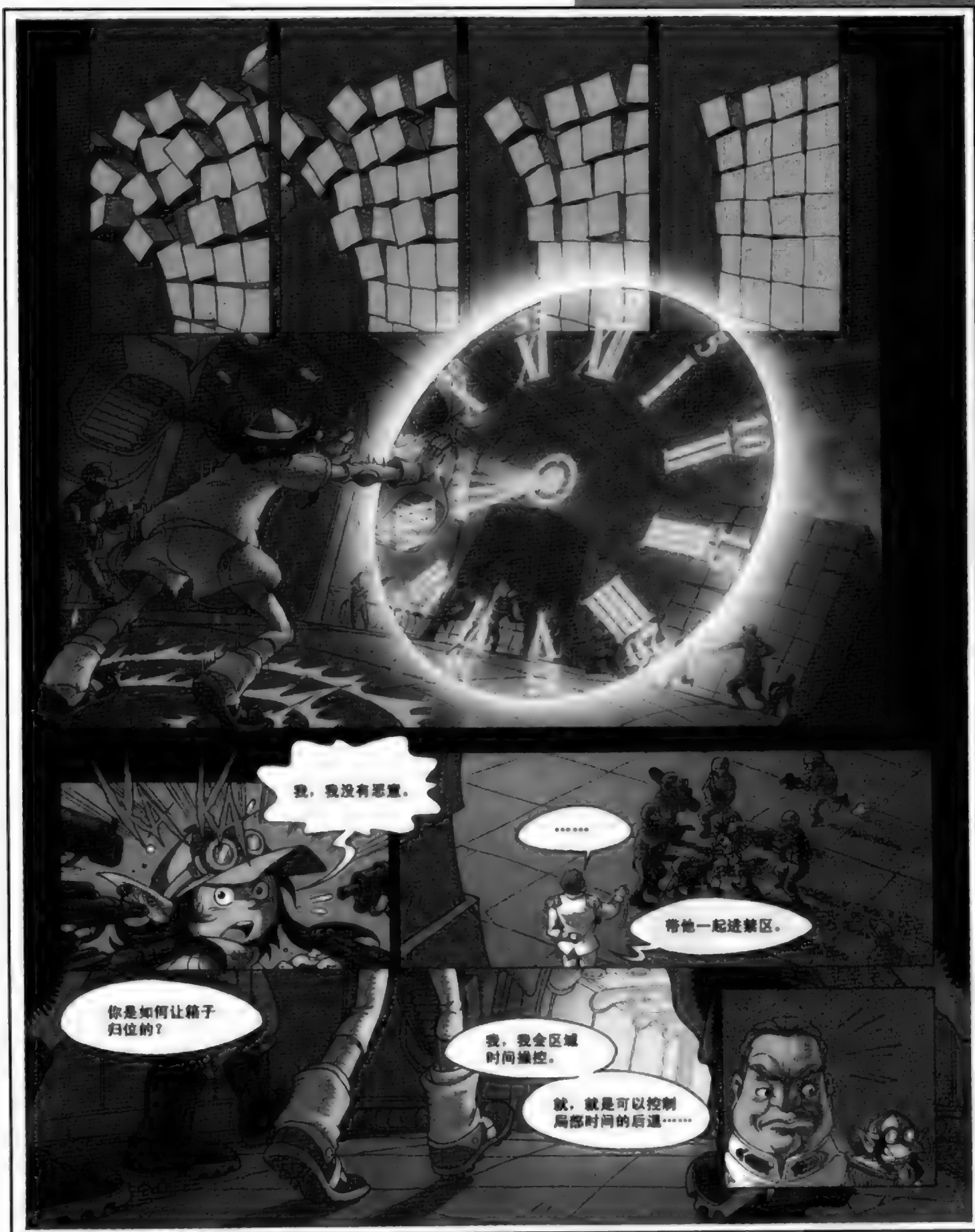
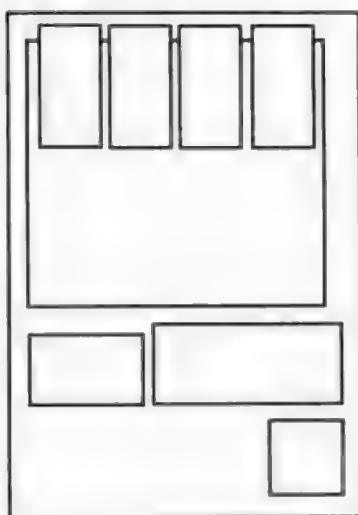


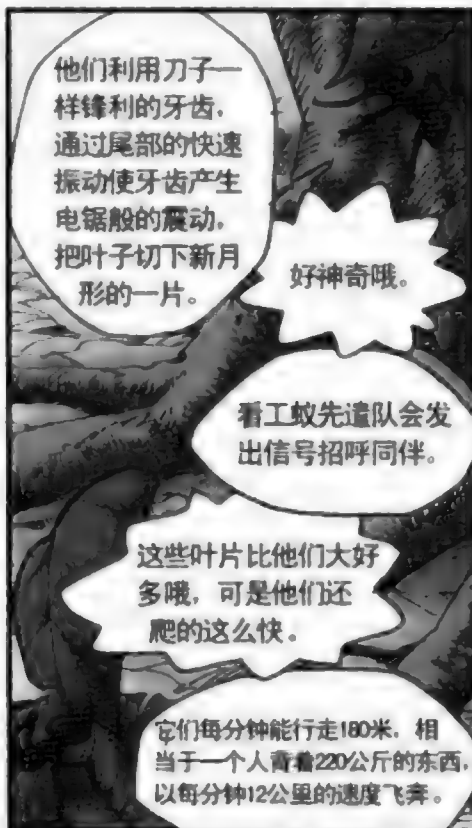
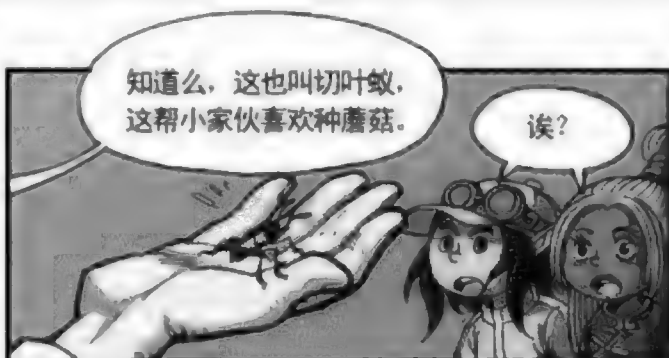
28. 横向第一部分中间插入的小格表现了对战的气氛。



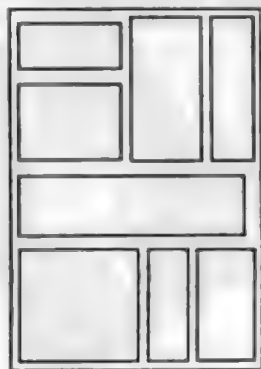


29. 上方四个连续的小格体现了时间倒退的情节，后面的大场景是时间倒退的原因。

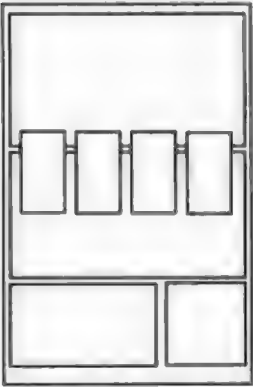




30. 在分格较多的画面，中间横向的一格用作情节的转换。





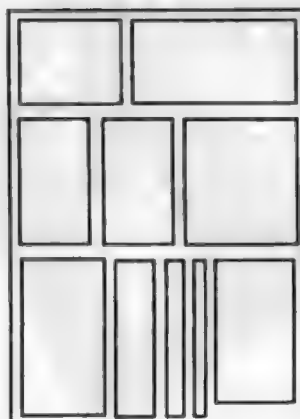


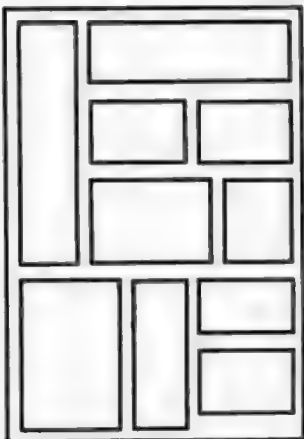
31. 大场景中插入的四个表情格，充分体现了大场景所发生事情的严重性。





32. 横向的第三部分从整体刻画到细节, 紧张感随之而来。



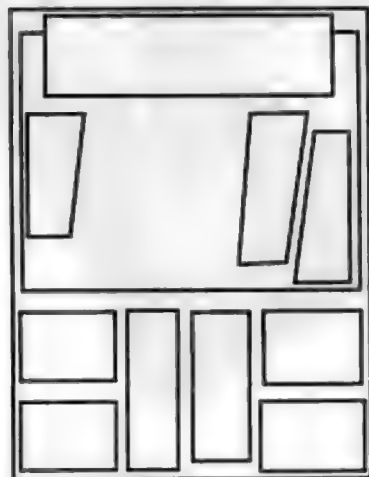


33. 左边竖向的分镜表现了情节的开始, 右边横向的分镜表现了情节紧凑的发展。

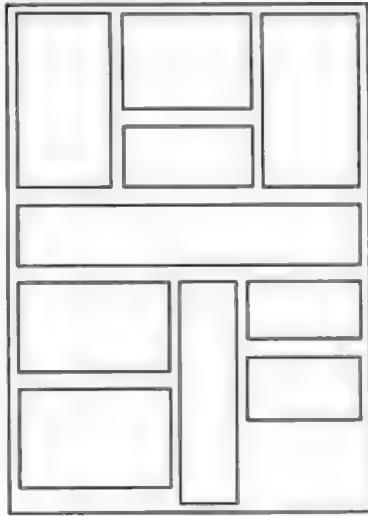




34. 横向第一个大格交代大场景，里面划分的几个小格分别交代了大场景内的人物和物体细节。

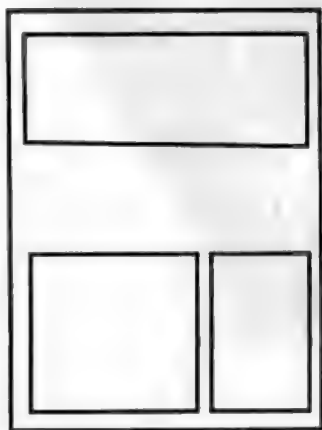


35. 横向五部分，纵向三部分，十一个场景框，用多个格子转换场景并将故事连续起来。





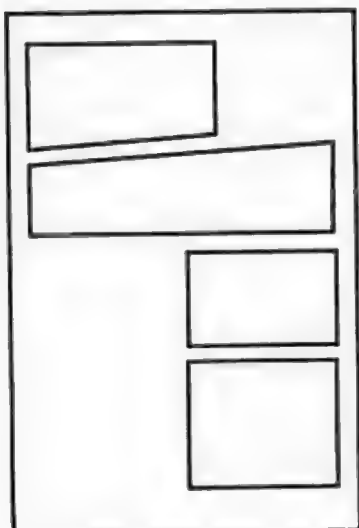
36. 表现速度  
比赛场景分镜，在  
左右两个场景框  
里，使人物的身体  
朝向相反的方向，  
而使他们面部相  
对，用眼神给读者  
传达主人公的内心  
想法。







37. 通过人物表情来表现动作场景的激烈（上半部分是两个场景框的合并）。





爷爷是一个  
魔术师。

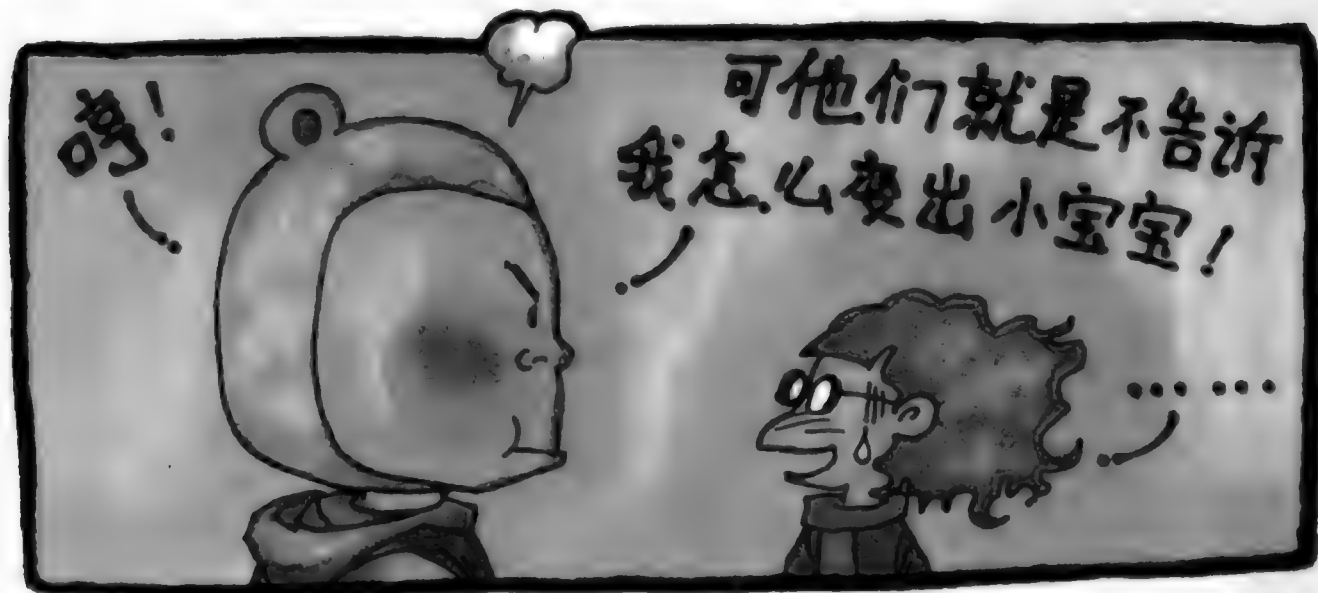
他变出了  
爸爸。

后来，爸爸也成为了

魔术师。



变出了我。



# 第四章 台词







## 一、台词常用表现形式

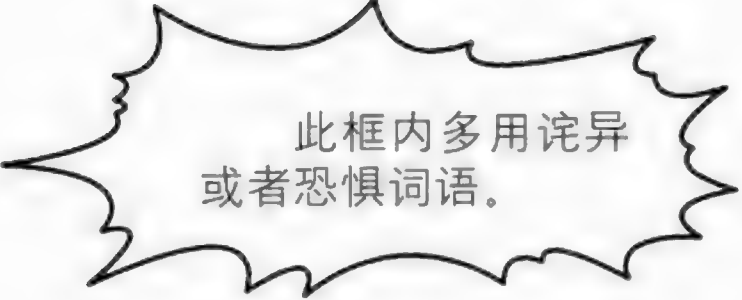
普通的泡泡对话框一般描述人物对话。

女生幻想或者语言调皮可爱时用此框。


此框用于较正式的介绍或者阐述其他故事。

人物的假设、幻想或回忆框。

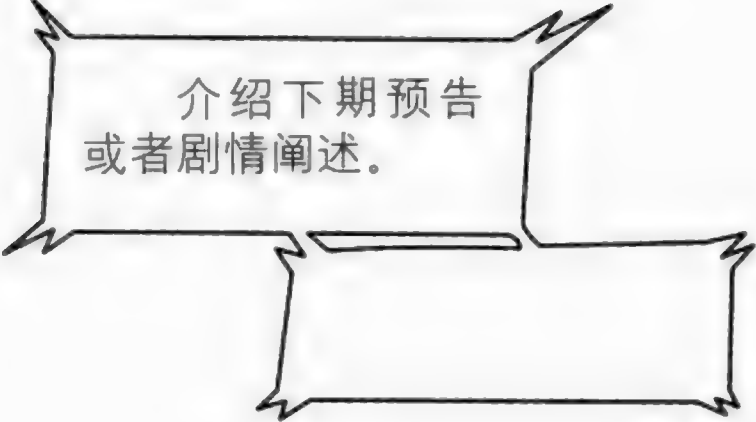
交代时间、地点等。




此框内多用诧异  
或者恐惧词语。




用于人物对话。



介绍下期预告  
或者剧情阐述。



用于尖叫或  
者惊讶等语气较  
强的词。



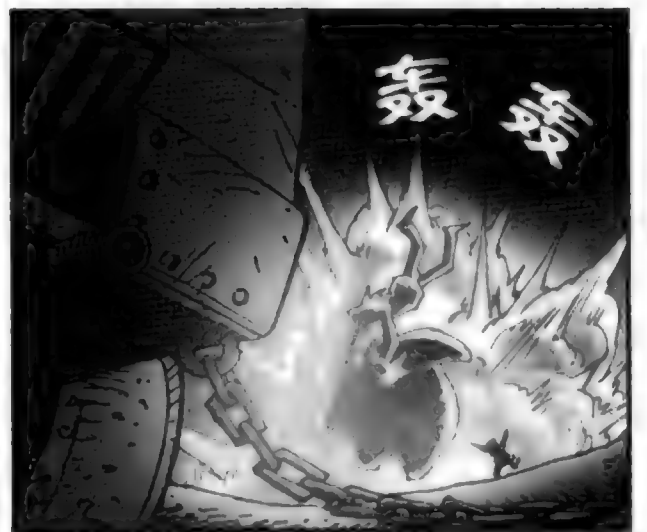
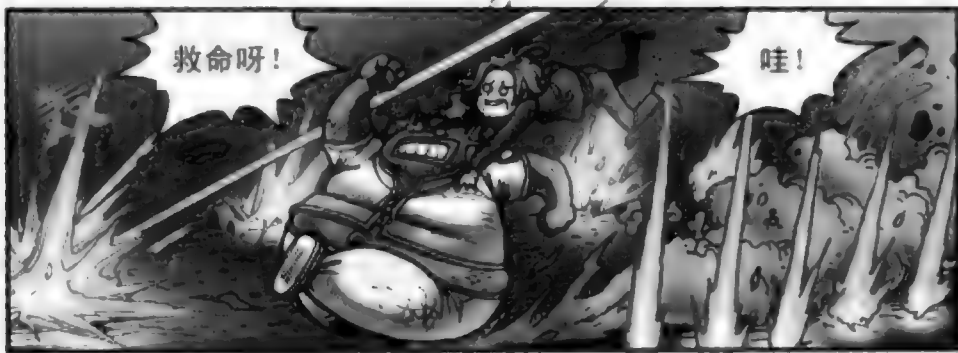
用于人物解说  
等较长的句子。



# 案例示范一

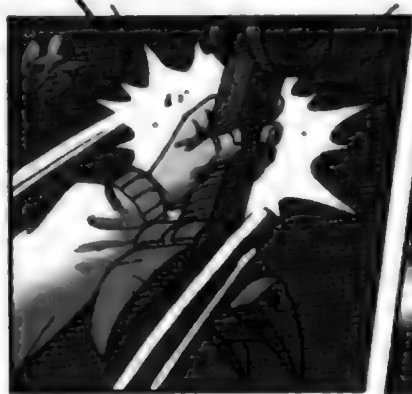
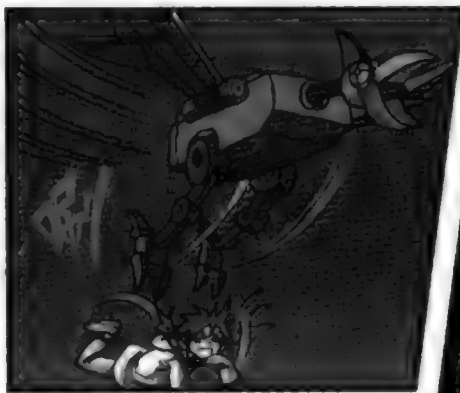








# 案例示范二



这这这，究竟发生了什么事情？



机

器鸟

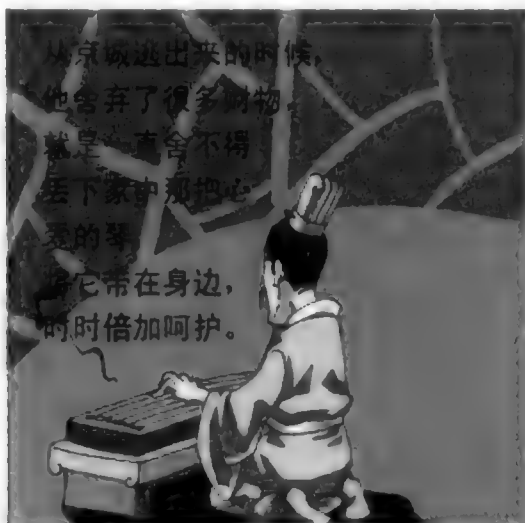


合体！



怪鸟和机车合体了！这是怎么回事！小雄是你干的吗？

.....



这把琴留传下来，  
成了世间罕有  
的珍宝，因为它  
的琴尾被烧焦了，  
人们叫它  
“焦尾琴”

灵帝不识人才，使蔡邕落魄他乡，  
而焦尾琴又何其有幸，遇到了蔡  
邕这样慧眼识良材的音乐专家，  
终于使一身英华得以展现。这两  
件事情形成了鲜明对  
比，告诉我们的道理  
却是一样的：要爱  
人才、尊重人才。  
于发现别人的  
并合理地使用，  
人尽其才。

好在抢救及时，桐木还很完整，蔡邕就将它买了  
下来。然后精雕细刻，一丝不苟，费尽心血，  
终于将这块桐木做成了一张琴。这张琴  
弹奏起来，  
音色美妙绝伦，  
盖世无双。







## 二、声音

咄

000

通

哇!

呼

哗啦

呀

哈



咚

咚

味 喉

呼吸

Stylized Japanese calligraphy of the characters 'Shin' (新) and 'Ken' (剣). The 'Shin' character is on the left, featuring a central cross-like shape with four elongated, teardrop-shaped extensions. The 'Ken' character is on the right, rendered in a more complex, angular style with sharp points and a long, sweeping tail stroke.



### 三、台词的作用

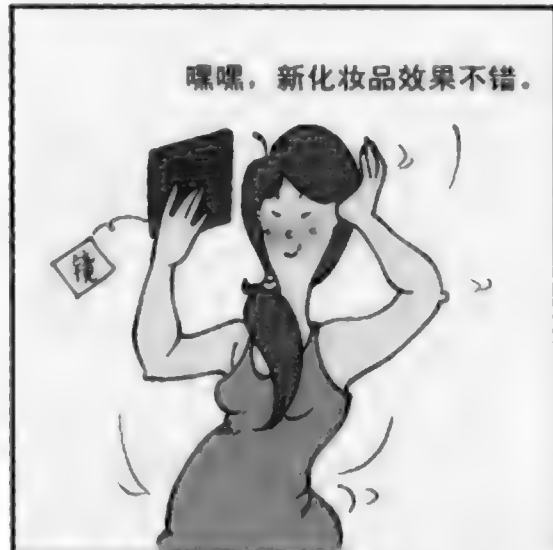
我们做了一个看图说话的游戏，对于同样的作品，不同的作者给了我们不同的诠释，这就是台词的魅力。













今天突然觉得 时间 对于我来说  
过的似乎 太快了.

好多 好多 好多 好多 好多 好多的 事情  
都 还没有做.

时间是那么的不够用 可我

已然、二十六岁了.



## 第五章 成稿实例



小雄



悟空



巴鲁



# 一反E





反  
E



反

E





公元2100年

哈哈

哦！  
下课喽！

哈哈！

整天包的跟个  
粽子似的……

真神经！

嗨！  
小雄！

看，这是  
最新的3000  
版MESP

别！别  
靠近我

啊！

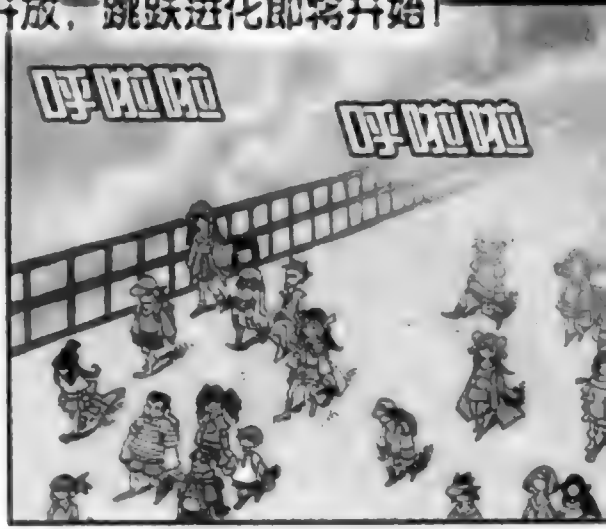
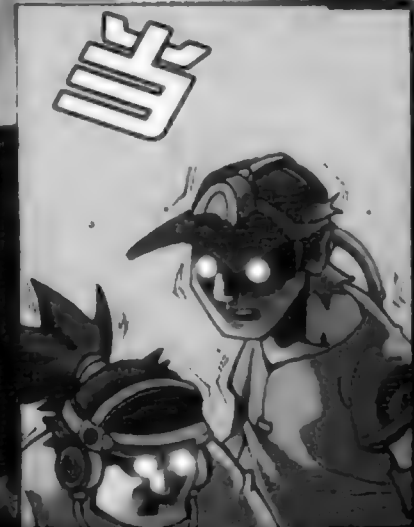


反  
E





反E







↗

反  
E









反E





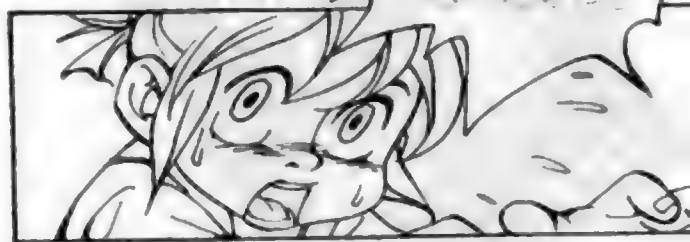
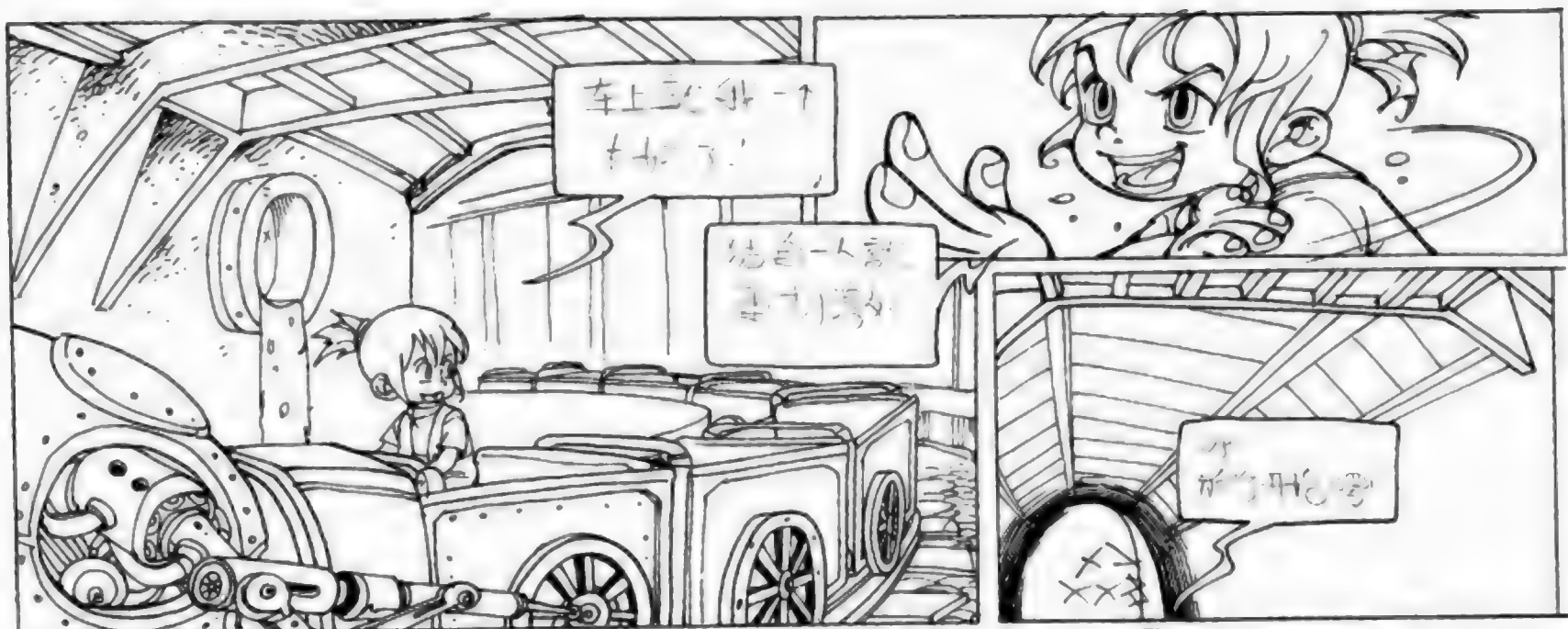


惊悚童话



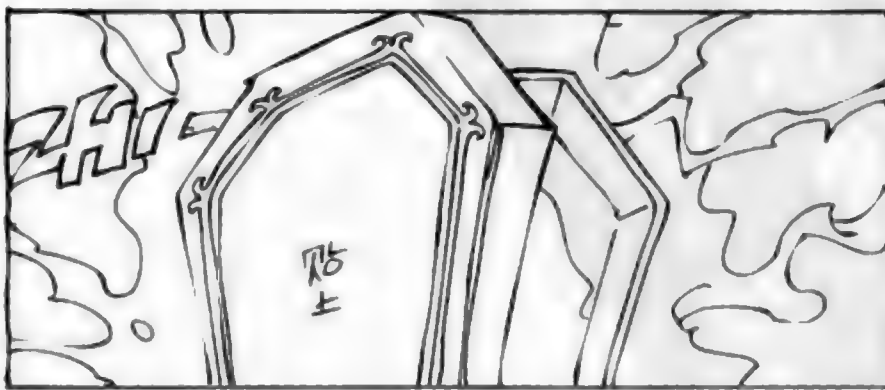
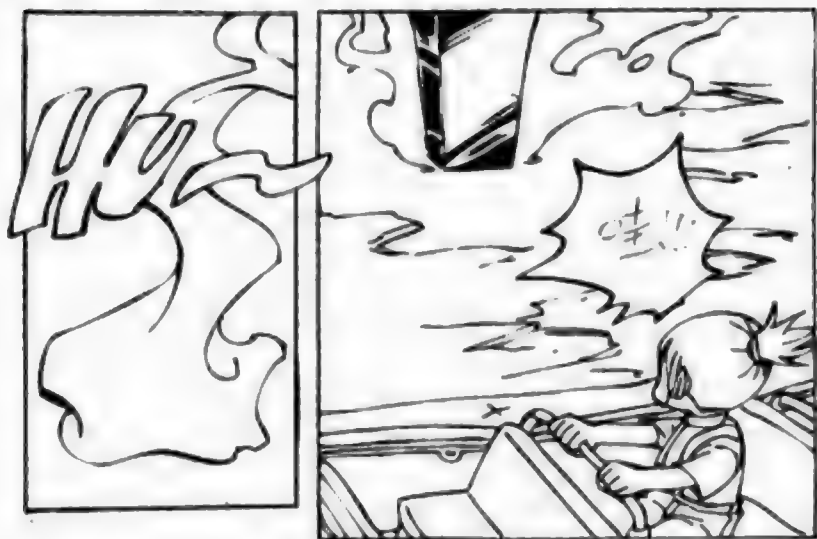
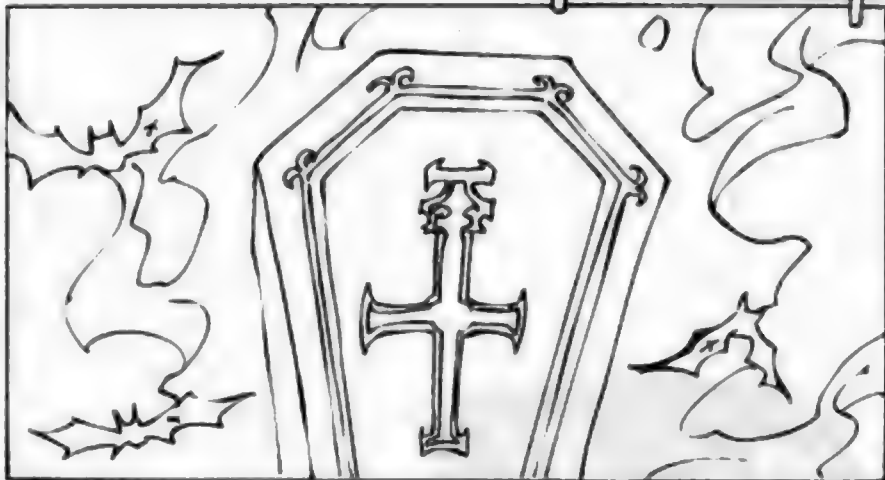






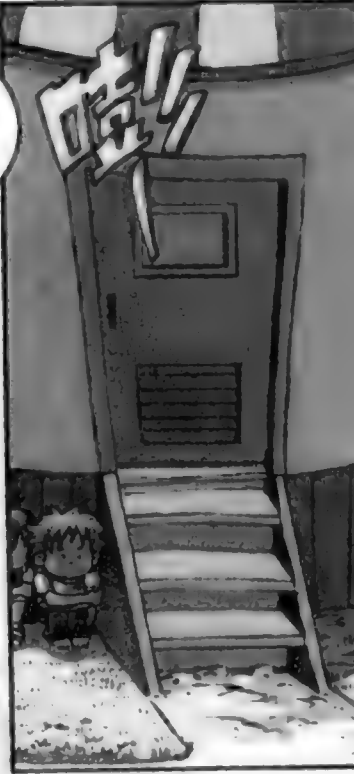
惊悚童话

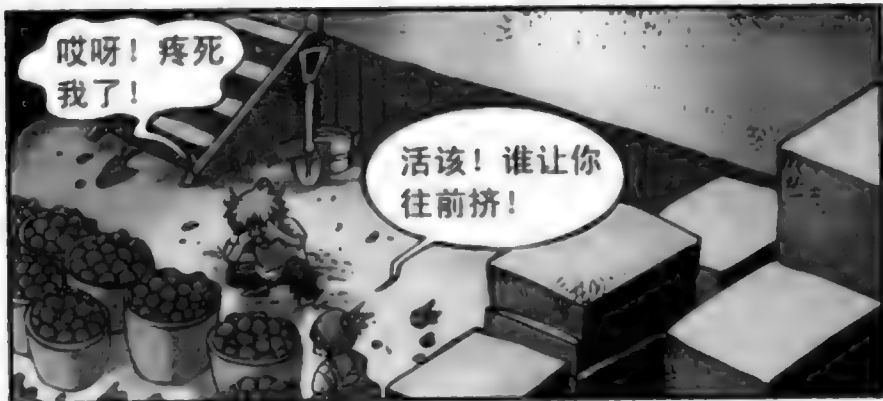
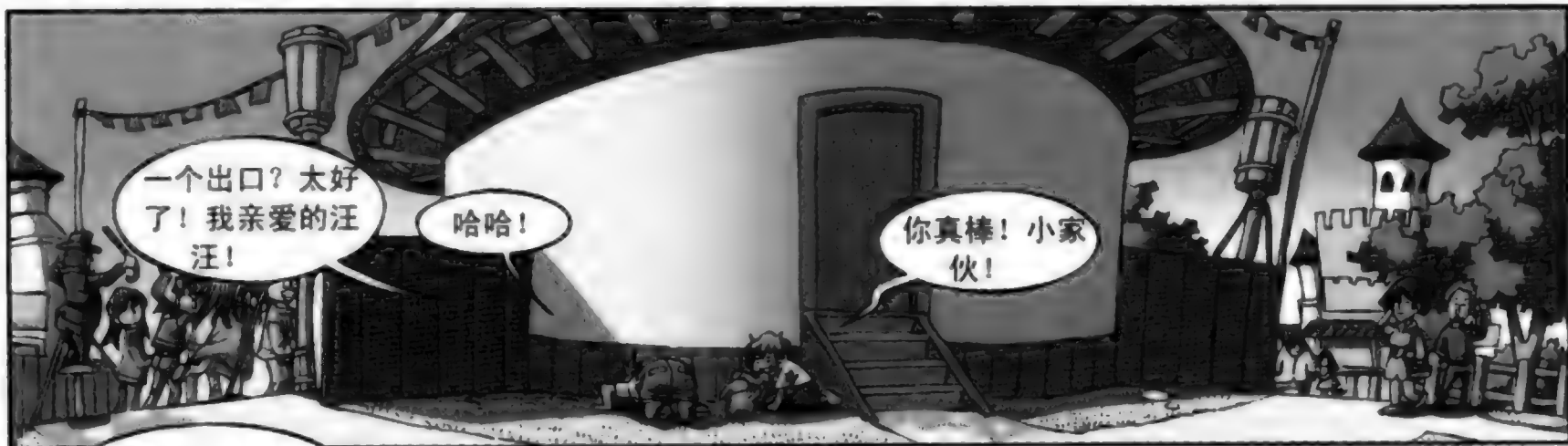




集中站↑



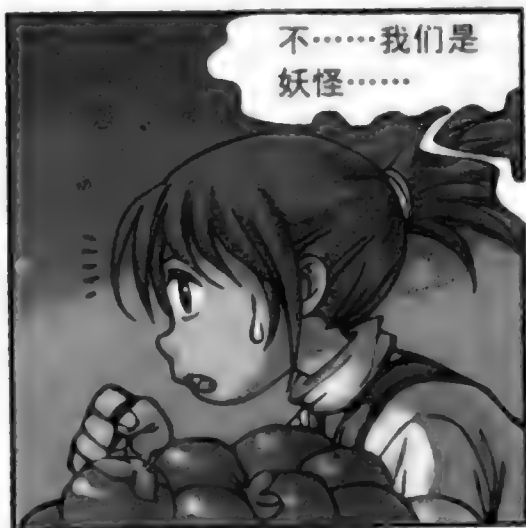




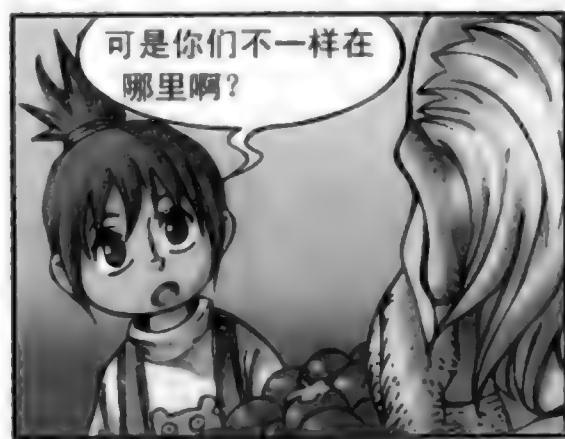




惊悚童话













老爷爷刚才的那些话仍然困扰着劳拉，平日里她从来不怀疑大人们的话。



他们说的和做的一切都没有意义，就连爸爸妈妈也被传染了，忘记了他们的过去和他们所爱的女儿……



哎！



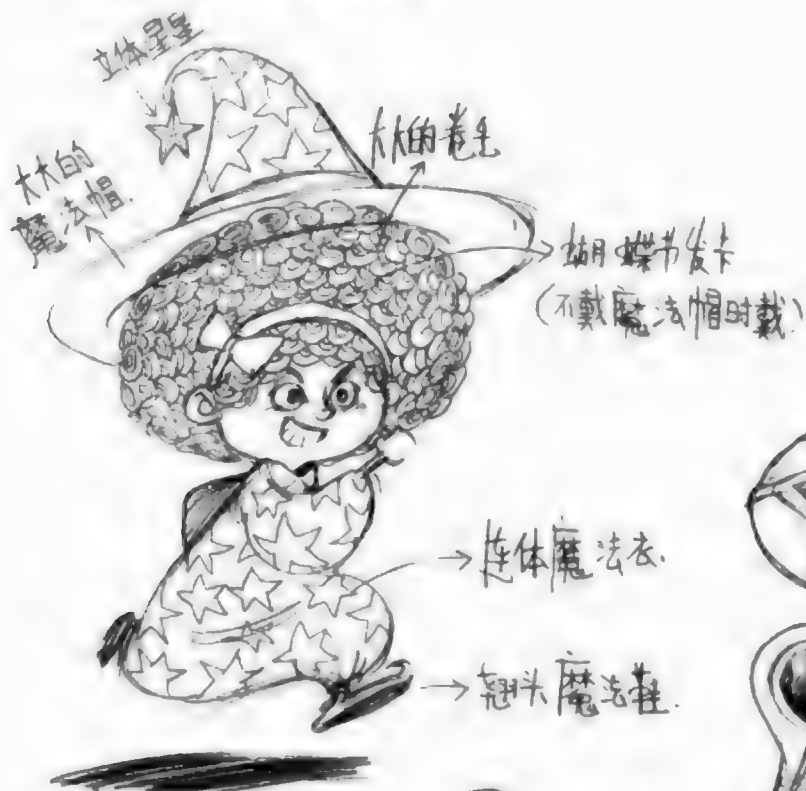
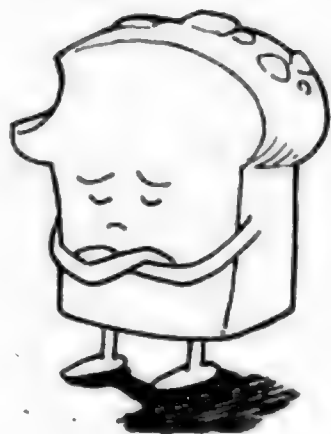
有可能是我们自己搞错了，我看外星人的故事看的太多了，总爱胡思乱想。



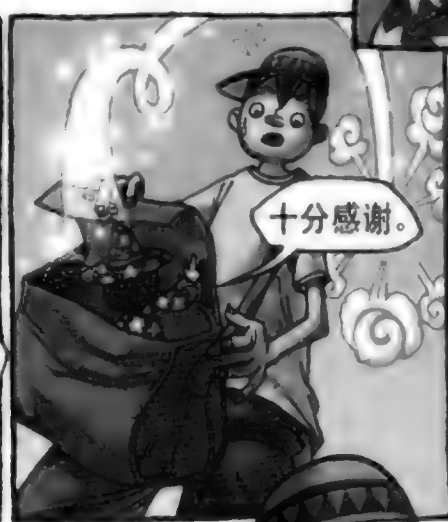
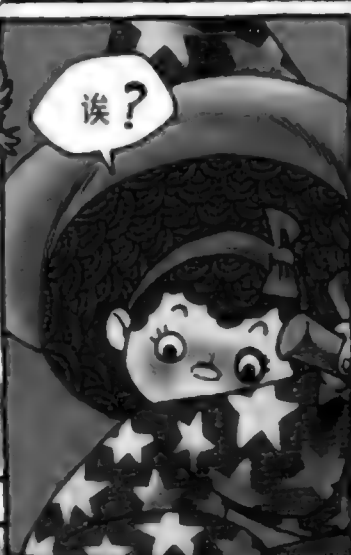
阿……





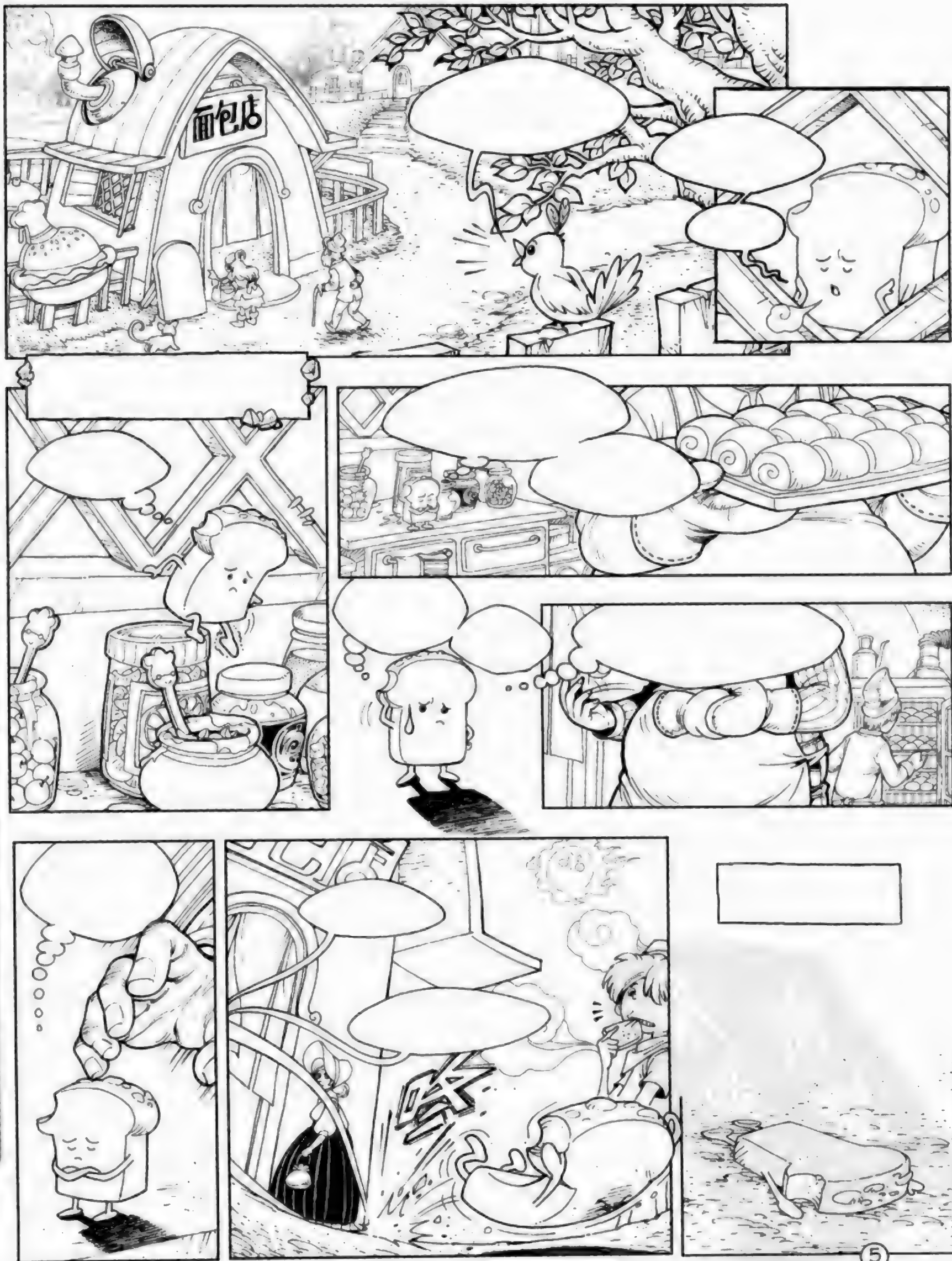


### 三、我是个坏心眼的女巫

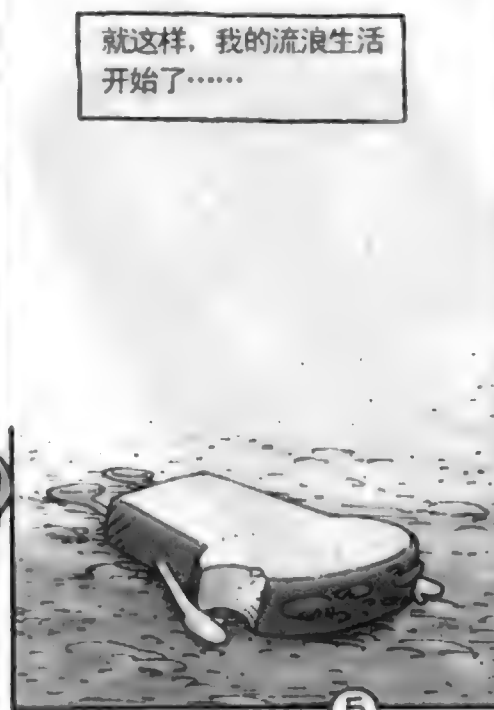
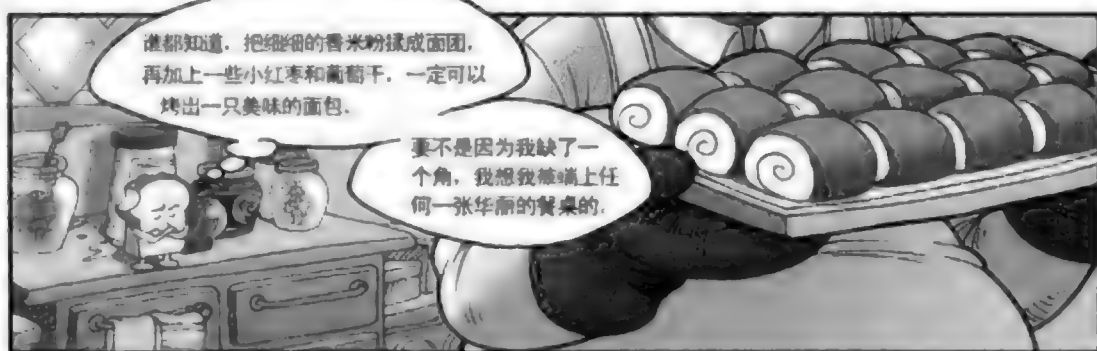




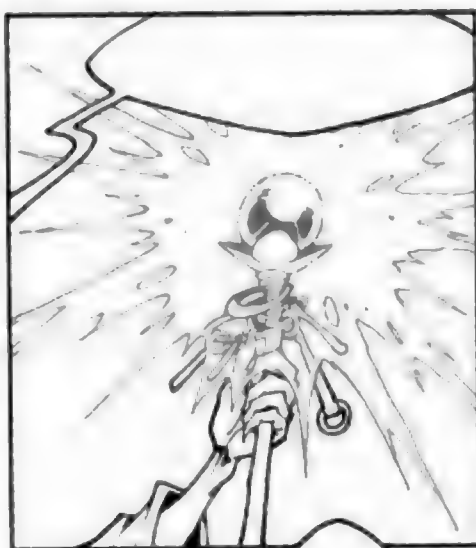
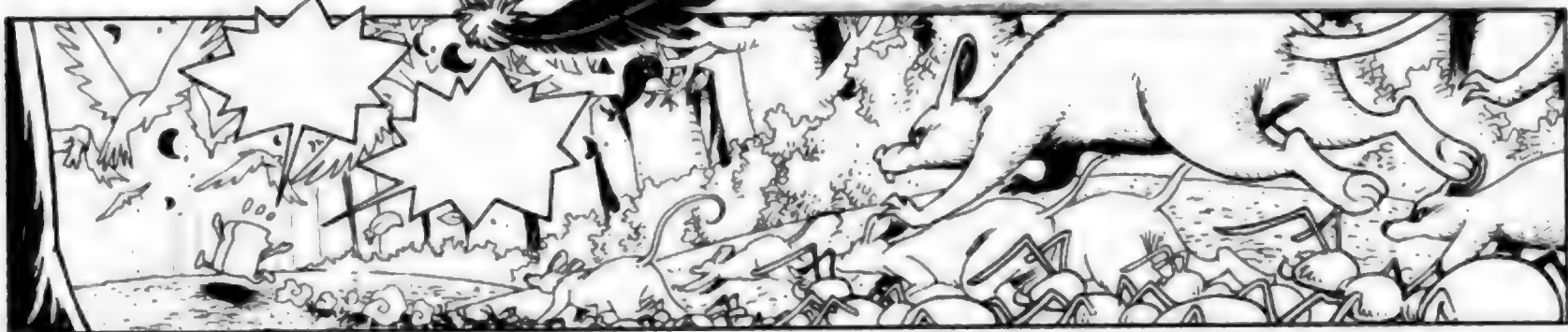
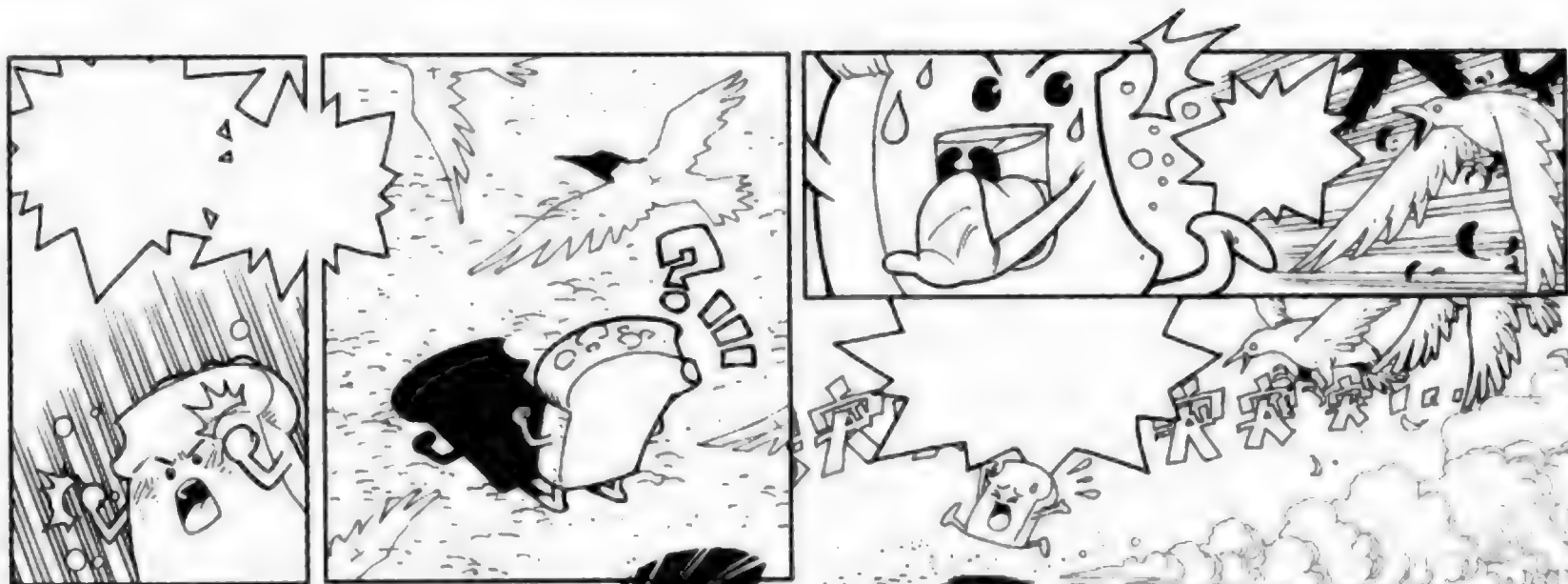
我是个坏心眼的女巫







我是个坏心眼的女巫



我是个坏心眼的女巫



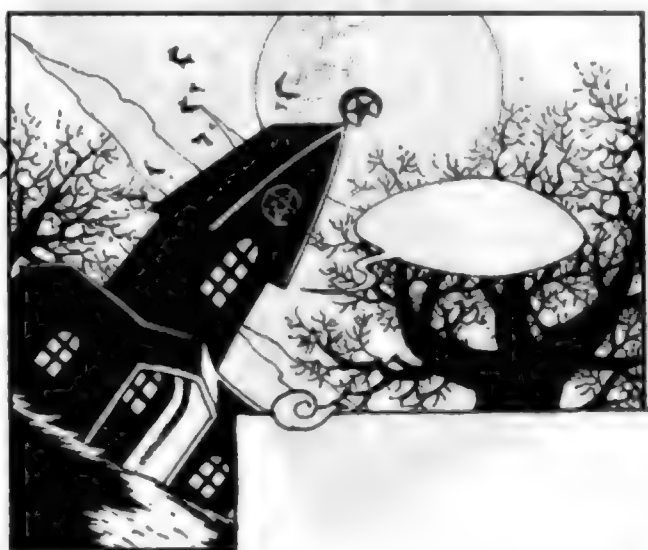
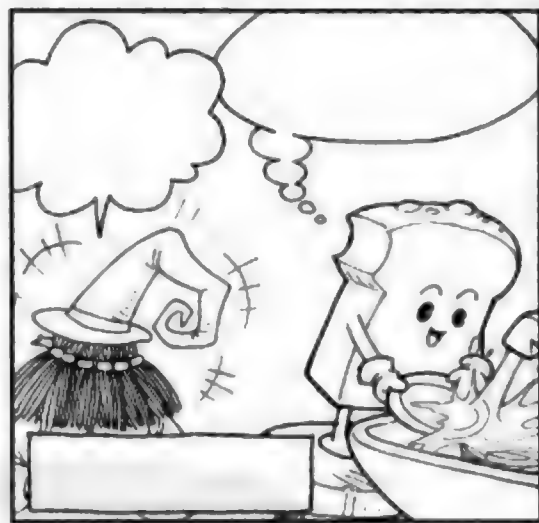
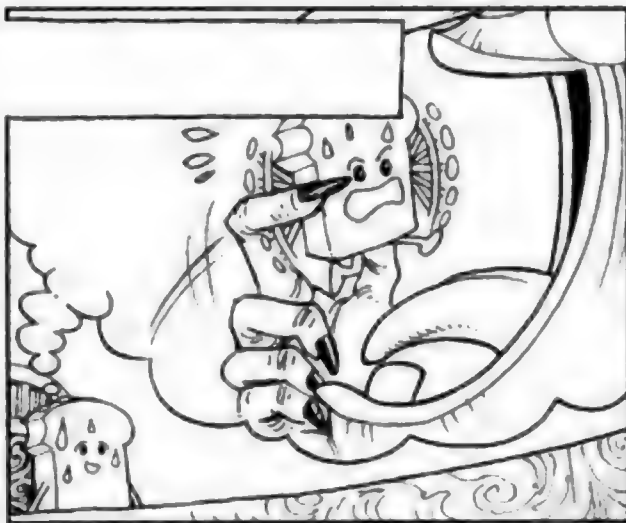
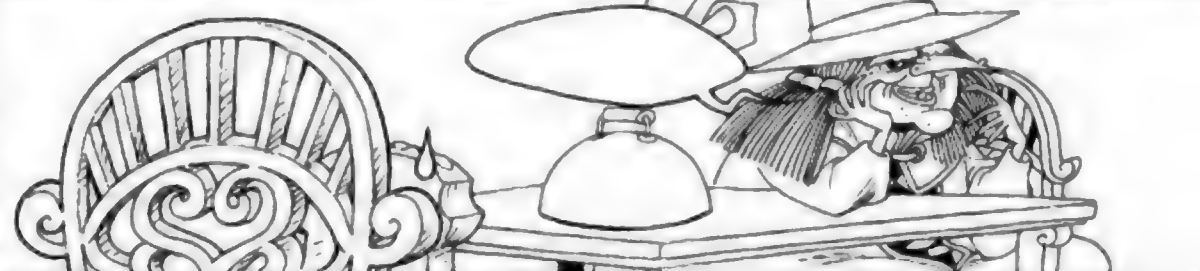
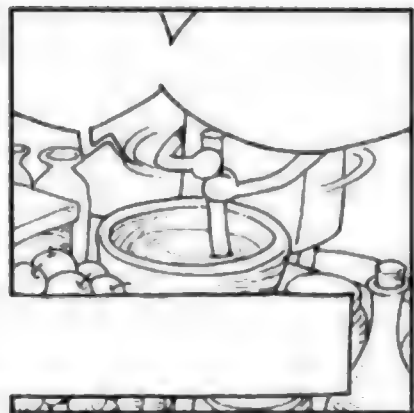
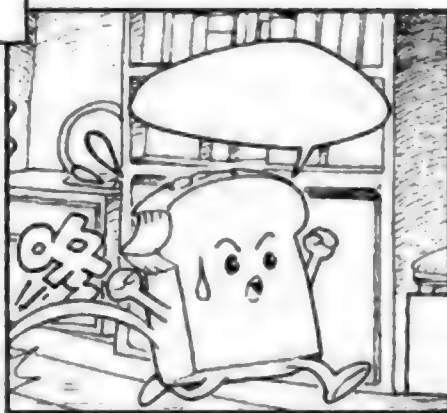


我是个坏心眼的女巫





我是个坏心眼的女巫





每天早上女巫都会打量着我，然后自言自语的说……



乖乖，什锦水果蛋糕！我的最爱！



如果有一天，我早上没起来准备早餐的话，那么女巫嘴里吃的会是……



在女巫填饱肚子的一段时间里，我是安全的。

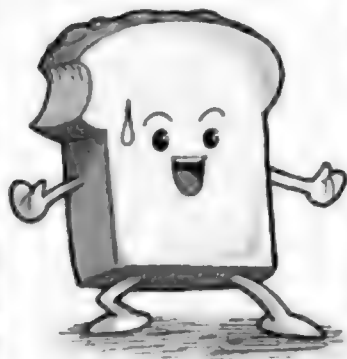
这让我感到由衷的满足。



什么？明天是您的生日？

是啊，明天我准备开一个愉快的生日派对。

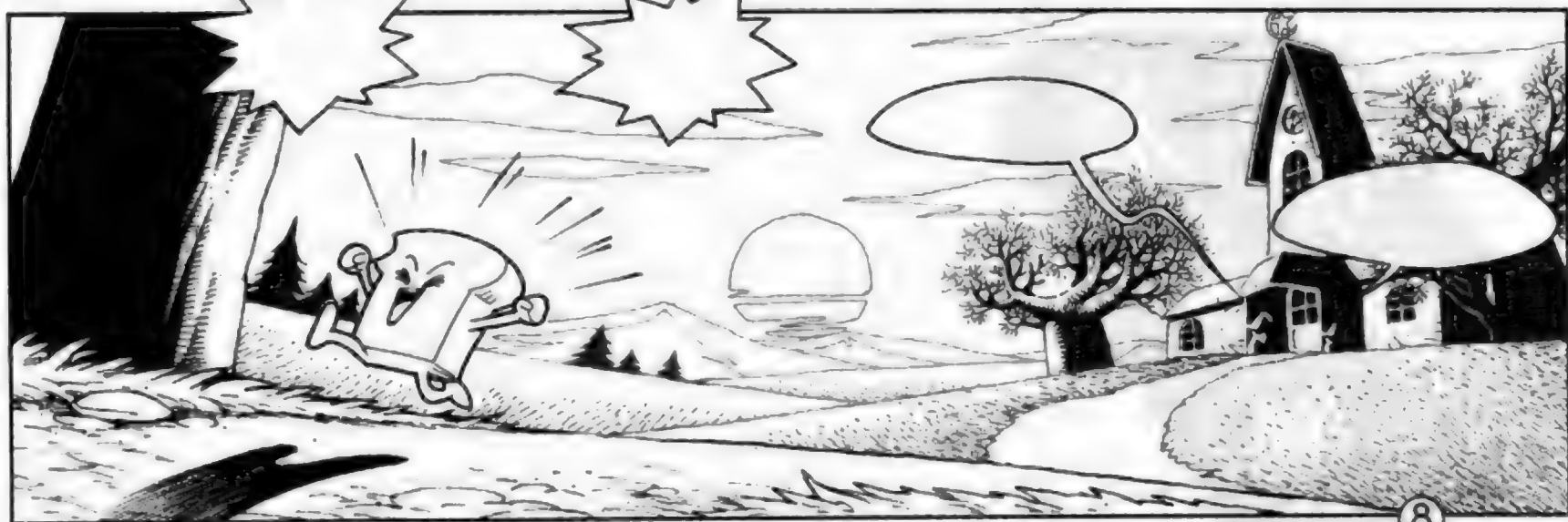
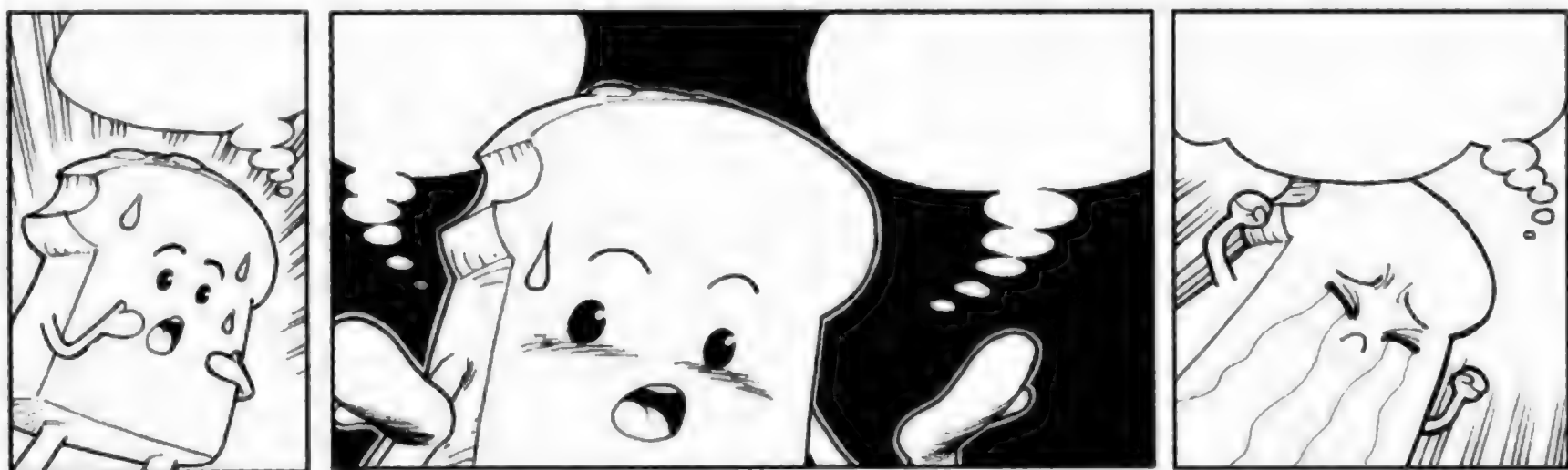
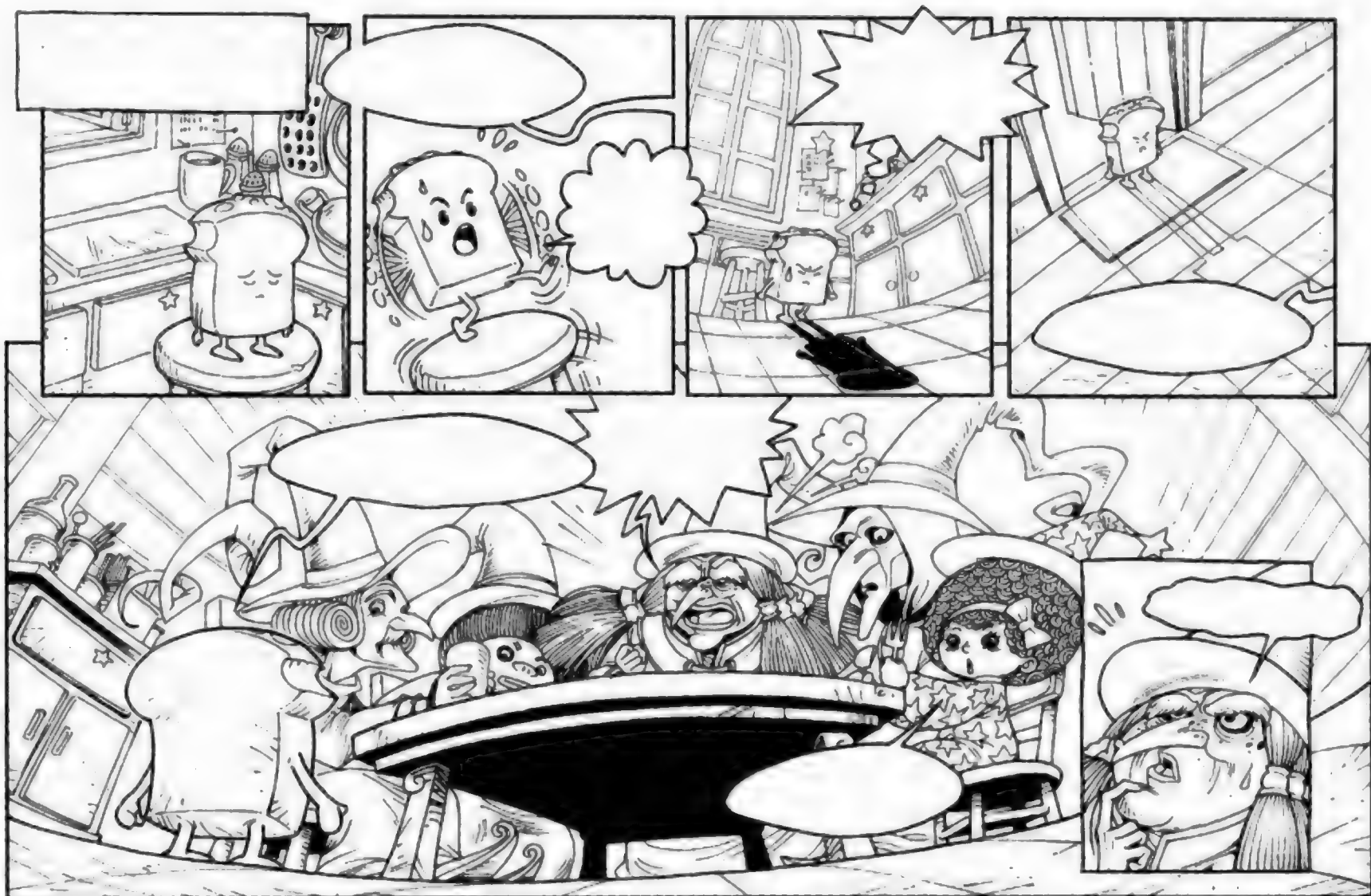
当然，还有美味的晚宴。



是的，明天是女巫的生日，至于她的多少岁生日，她自己也不清楚。或许，她只是想趁这个机会吃到她一直想要吃到的东西。

我是个坏心眼的女巫











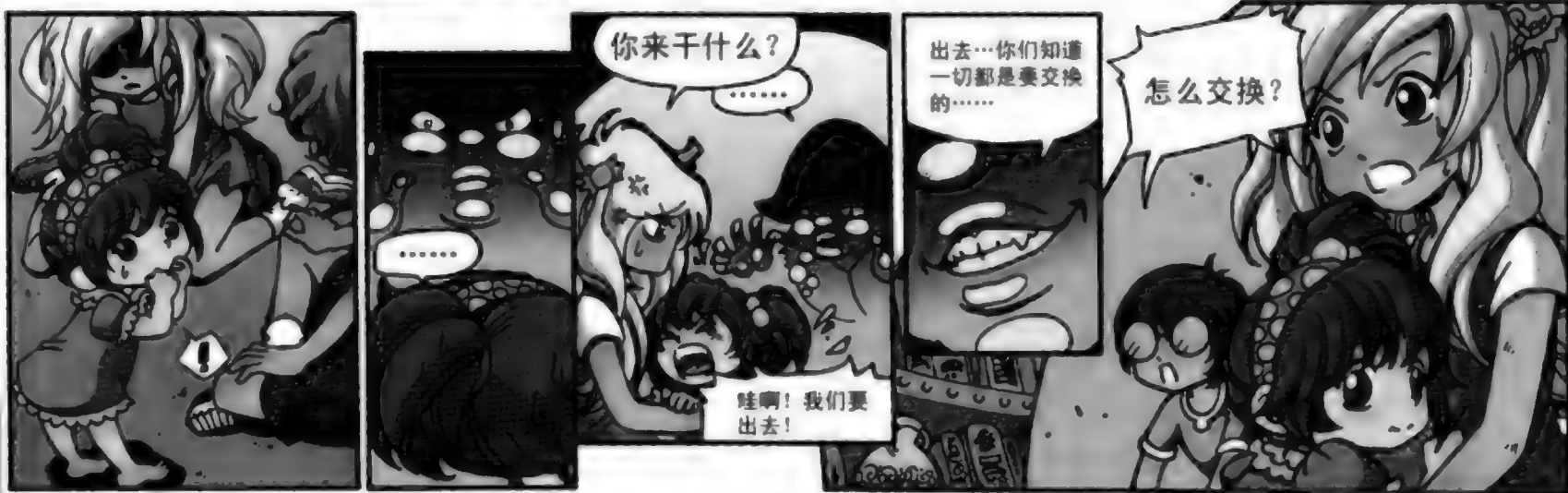
四、换换礼品店





换换礼品店









这到底是什么地方？

从来没见过这么黑又这么静的地方……

是不是掉进了一个山谷？

怕……

我们不能一直站在这里，试试找出口吧！

这肯定又是那坏老板设计的什么圈套！

可我们已经没有任何东西来交换了，难道要像交换狂人一样用生命……

狂人……

当啷

怎么这么黑啊！怎么好像走在垃圾堆里呢！

是吧！哥哥！

嗷——!!!

啊!!!

跑了……让他们跑了！恨死我了！到哪里去把他们抓回来！他们还没把全部才能都交给我呢！

是换换礼品店老板！

啊！

正好我要找你呢！怎么出去！

小心啊贝贝！

啊哈哈哈哈哈哈

我的财宝……

我的财宝……

咦？他好像喝醉酒了，要不就是糊涂了。

是啊！他看不见我们。

他要去哪？

不知道啊！跟着吧！

?!!

换换礼品店





偷看我的秘密。

我饶不了你们！

现在我知道  
了，原来你  
也没什么了  
不起的。

大坏蛋，快把  
你骗去的都  
还给我们！

真是个贪  
婪的懦夫。

贪心的  
胆小鬼！

敢骂我？是你们自己上门  
找我换东西的。

说大话的小毛孩们！

还给你们？哈哈，你们  
拿什么和我交换？

哼，原来这就是你的  
真面目，样子真不  
是一般的——丑哈。

啊呀！

我知道了，那不是换换礼品  
店的老板，那是他的心魔，  
一个魔鬼。

我们一定要  
离开这里！

让我去换！不管  
怎样我们都要  
回家！

心魔你听着，  
我们中间最聪  
明的人是莫  
非雨。

哼。

用她的聪明智慧跟  
你交换，让我们离  
开这个阴暗的世界！

你怎么了？

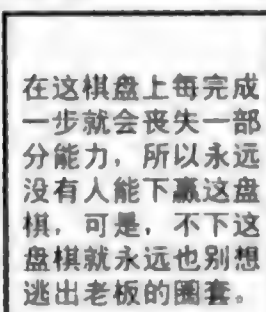
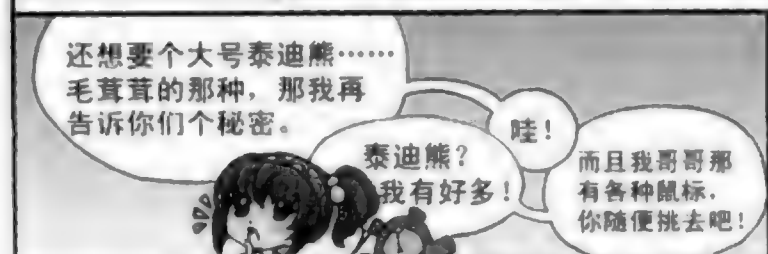
非雨！

无论如何你都不打算  
放过我们了，是吧？

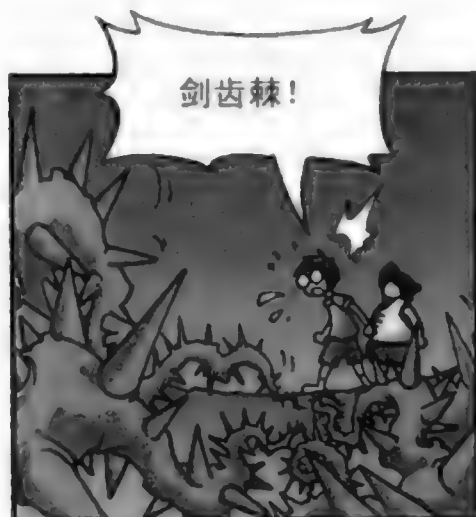
醒醒啊  
醒醒啊

换换礼品店









↑  
换换礼品店





五、颠覆游戏





2055年。法国 巴黎

艾儿，埃菲尔铁塔刚刚是在那里吧？

是啊，可是它就这么突然消失了？

正在巴黎参加国际夏令营活动的九天和苏艾儿，简直无法相信，一直期待参观的埃菲尔铁塔就这样像变戏法一样凭空消失了！

全国，甚至全世界的媒体都开始了疯狂的报道！

我们无法想想，这座1889年完成的历史杰作——埃菲尔铁塔，就这样凭空消失了！

这完全超乎了人们的想象，这简直是不可能的事情！

这太不可能了！可又事实存在！难道是外星人跟我们开的一个玩笑？还是高科技的隐形术在作怪？

很多人都到了跟前，甚至直接穿越过去，根本就是空无一物，好像完全没有存在过一样！

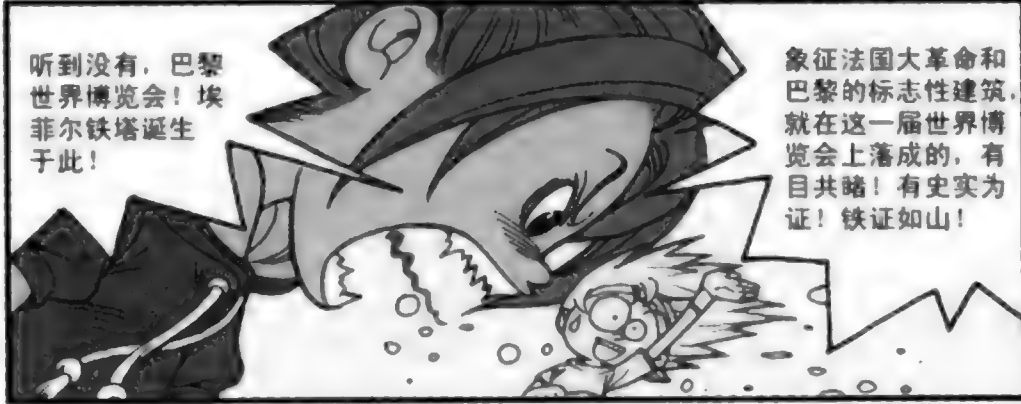
这报纸竟然说埃菲尔铁塔根本没有存在过！

为了平息国民骚动吧！

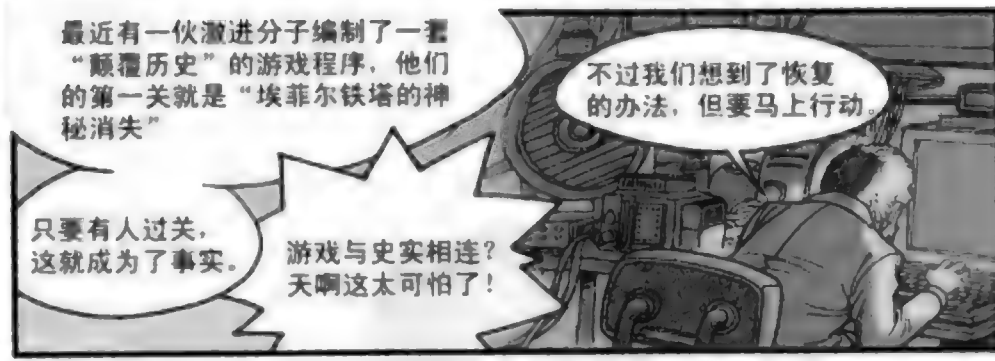
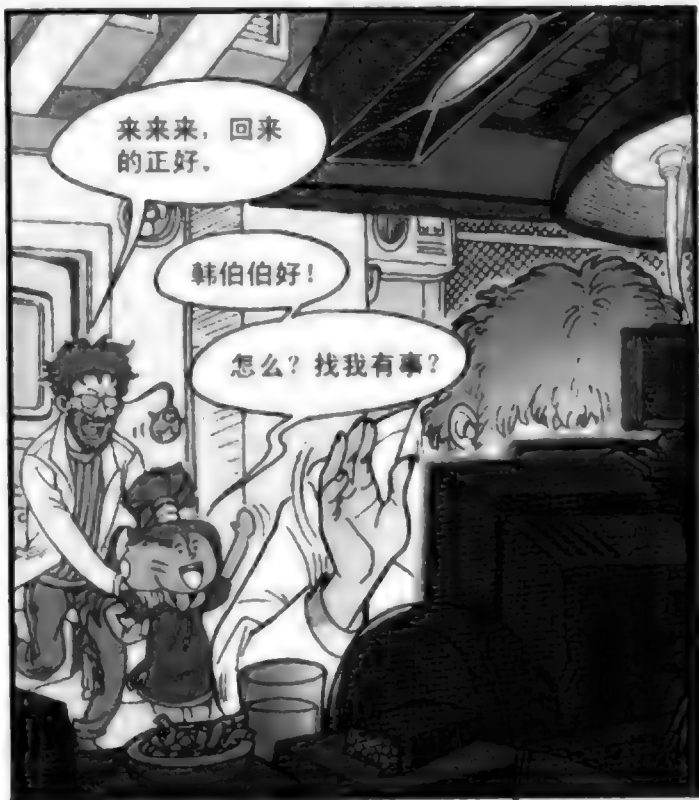
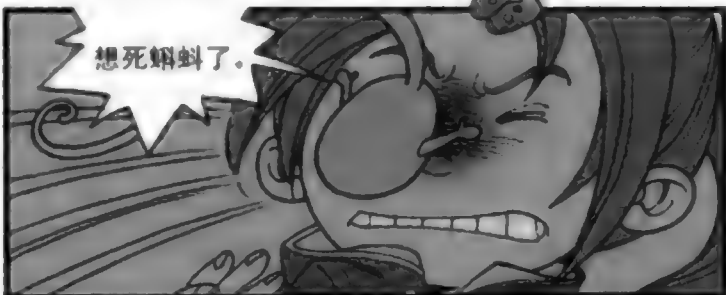
我也觉得好像没有这样的铁塔……

它没有被炸毁，没有被拆迁，这座占地面积一万平方米建筑高度324米的庞然大物居然是在一瞬间消失的无影无踪！

胡说八道！如果说巴黎圣母院是古巴黎的象征，那么埃菲尔铁塔就是现代巴黎的标志！











朝有破絮云，午后雷雨淋……万一下雨了会不会有什么影响啊？



别卖弄了，天气预报，我们坐的时间旅行器，不是飞机！

快上去，宝贝，我们没时间了。



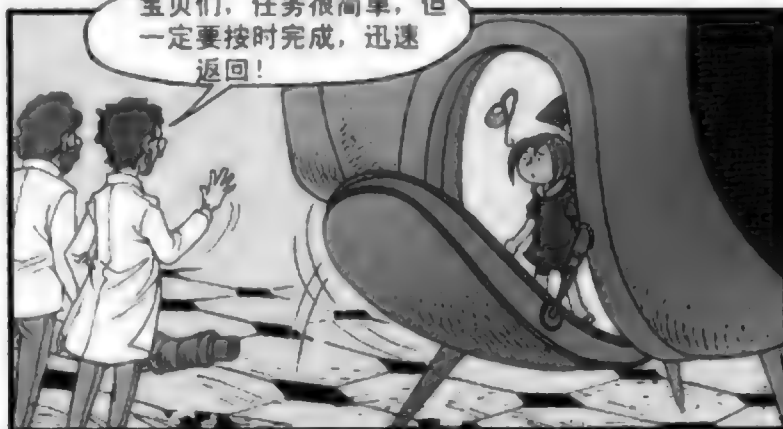
可是，为什么是我们去呢？

因为……

回来再给你们解释。



宝贝们，任务很简单，但一定要按时完成，迅速返回！



机舱门已闭合，各项检查完毕！



出发！



已进入时空隧道，请注意安全。



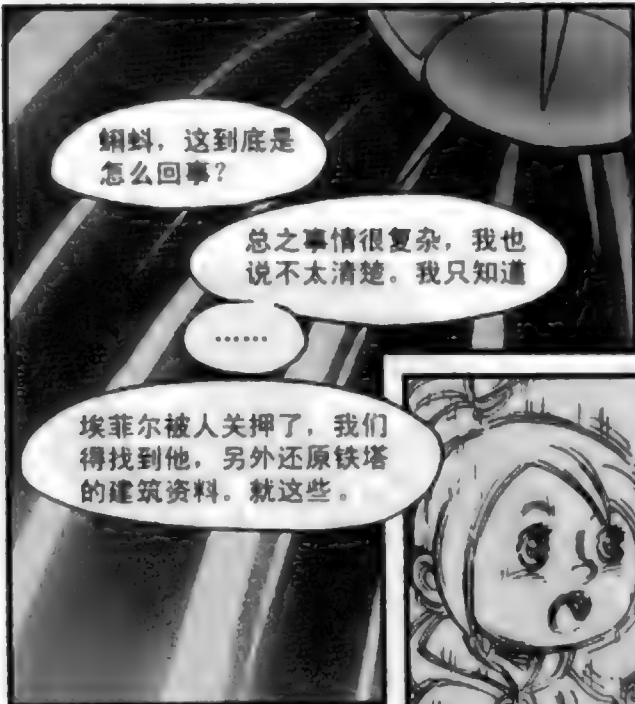
诶？但是？你怎么在这？

我，我是负责机器操控的。



蝌蚪，这到底是怎么回事？

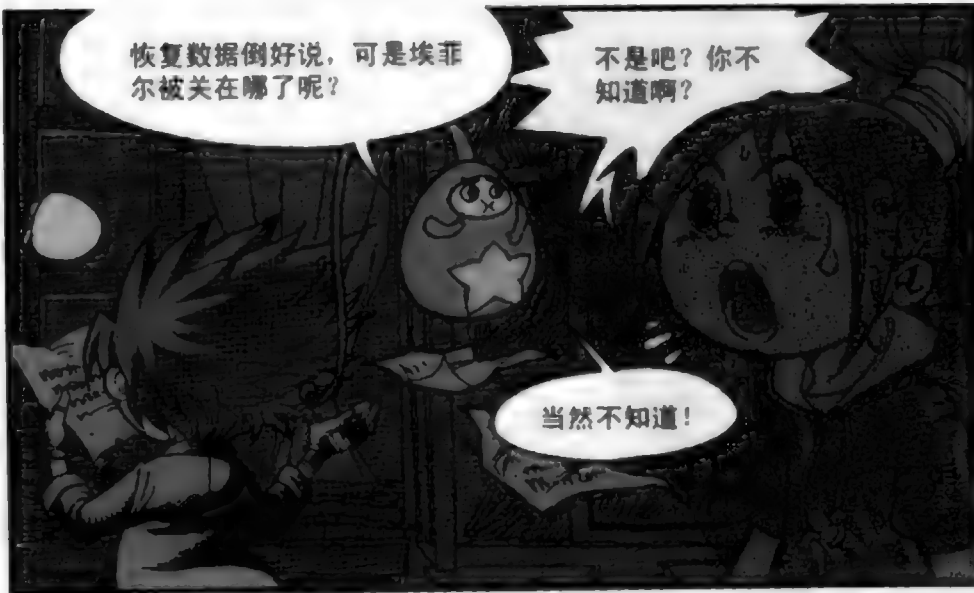
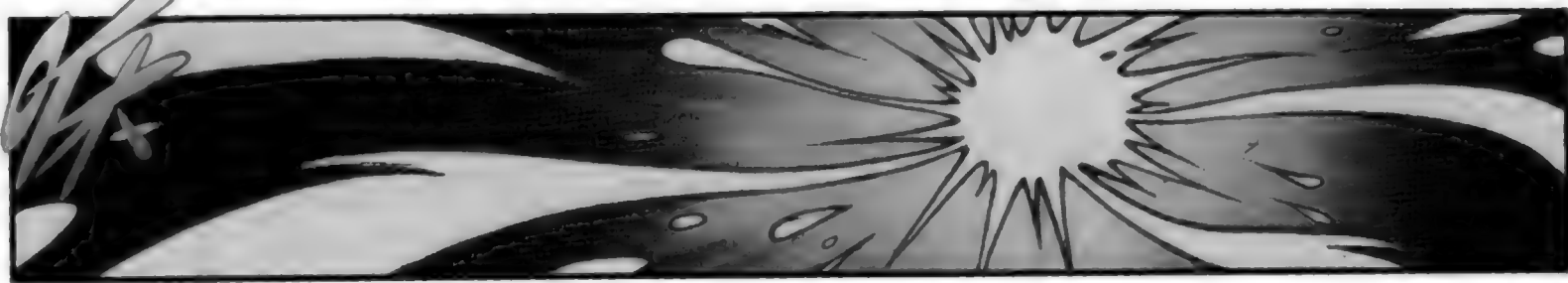
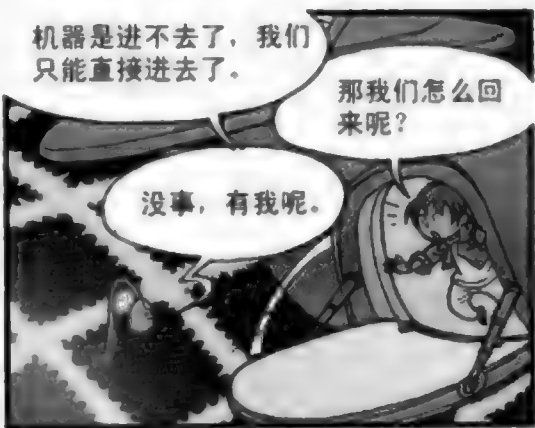
总之事情很复杂，我也说不太清楚。我只知道……



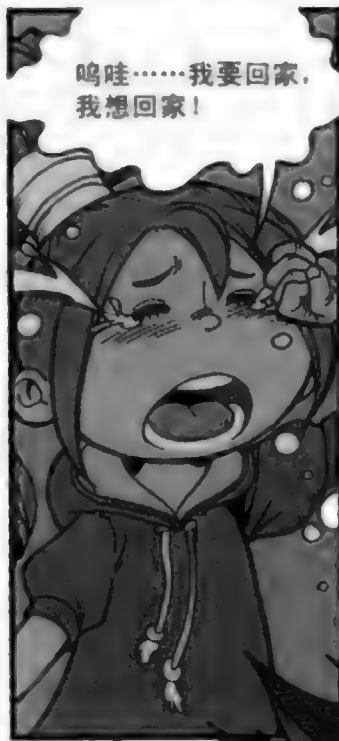
埃菲尔被人关押了，我们得找到他，另外还原铁塔的建筑资料。就这些。







颠覆游戏



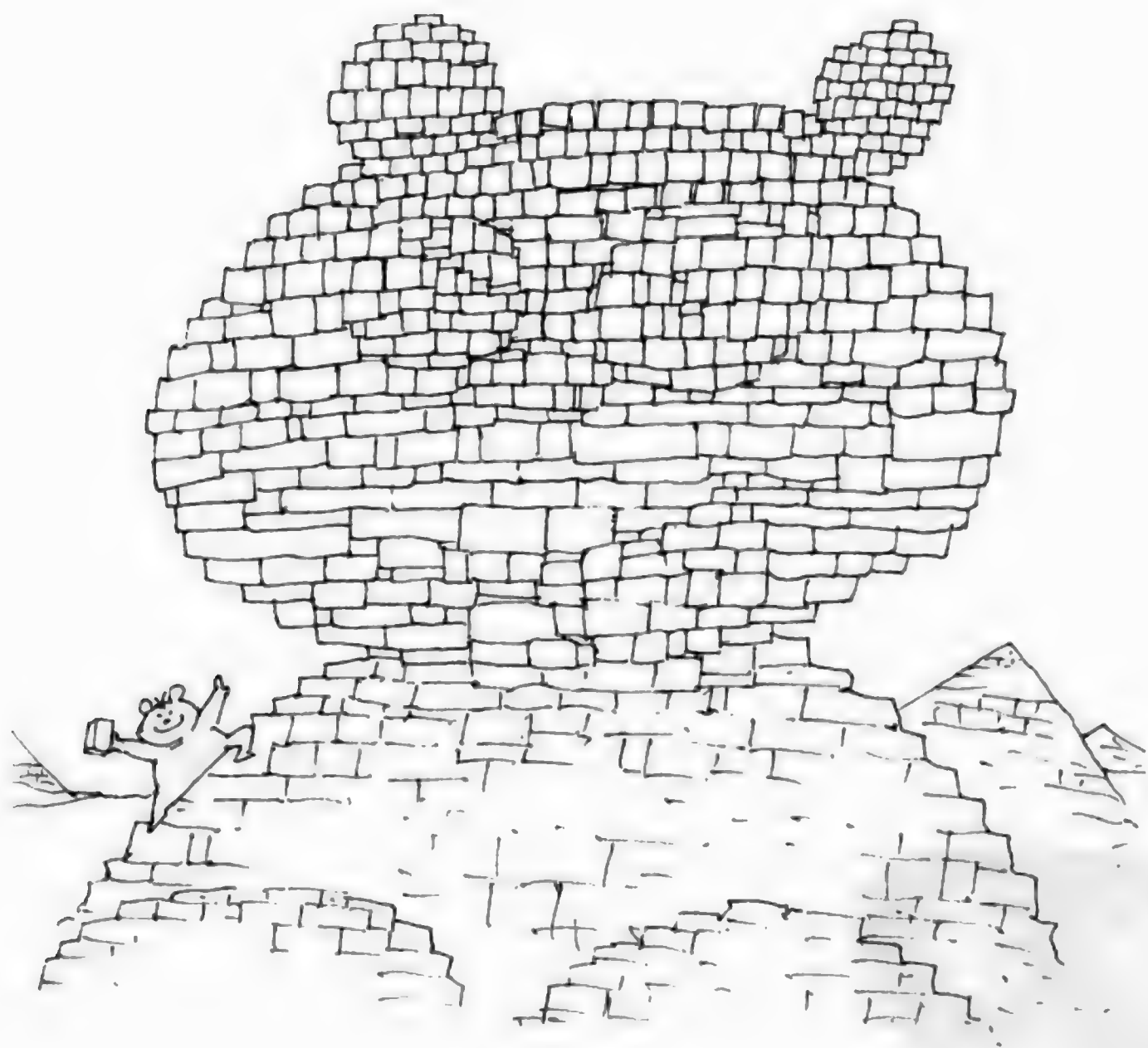






# 累积经验

成功的法宝之一



# 第六章 版式介绍







## 一、A4纸绘制



漫仔漫妞  
漫仔漫妞漫仔漫妞



漫 妞：

喜好：甜食、跳舞、在漫仔身边唠唠叨叨，总是有一些奇奇怪怪的小思想，手很巧。  
讨厌：老鼠、蟑螂、青毒菌。  
职务：班长、舞蹈队队员。

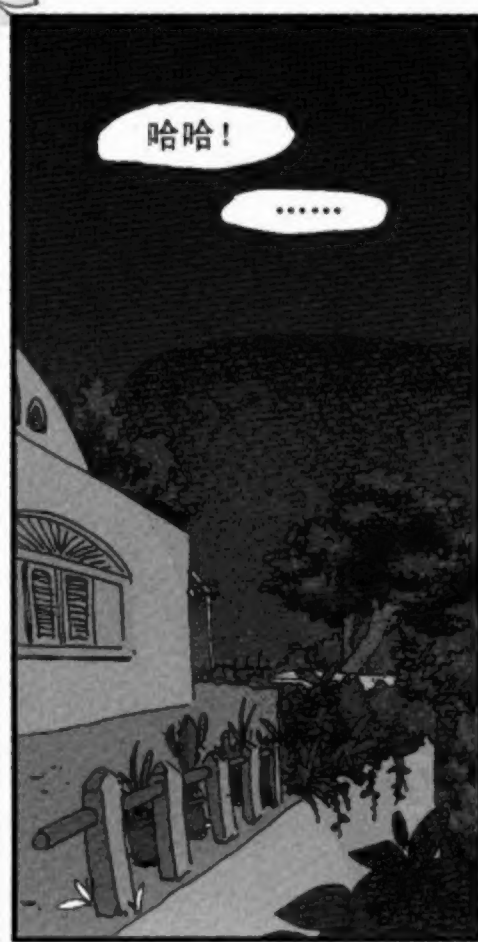


下期预告：

忙碌的生物考试终于结束了，接下来漫仔和漫妞准备痛痛快快地玩一天，这一天或许会有不一样的发现哦，敬请期待！

23

对于四拼一版面的杂志，漫画故事多用A4（16开）纸绘制，每张故事分镜大约在5~8格，这样成品出刊后，整版不会显得空。







A4 (16开) 的杂志也可做1拼漫画，由于成品杂志开本较小，绘制起来不方便，无法展现过多的细节，所以多用A3的纸张绘制漫画。



## 二、A3纸绘制



绘本根据成品尺寸来定绘制画稿的纸张大小，一般来说用A4（16开）的纸张绘制居多，上图使用的是A3纸，便于细节绘制。

[ General Information ]

□□=□□□□□□ □□□□

□□=□□□□□□□□

□□=154

I S B N=154

S S □=12372981

d x N u m b e r =000006779475

□□□□=2009.10

□□□=□□□□□□□□

□□□29.00

□□□□=http://book.szdnnet.org.cn/bookDetail.jsp?dxNumber=000006779475&d=9953A1A5977E17B0B364D7E934F0CE25&fenlei=10030409&sw=%B6%AF%C2%FE%B4%B4%D7%F7%BC%BC%B7%A8

□□□□=http://tt8300.5read.com/image/ss2jpg.dll?did=n21&pid=BF3CABBD778355881C534AAB71DCF0D37249759942EEAD4142AA9B34EE2AE0E32D8517F6F6AEC914C1AB9969833C6CB58CF3F77CC23C5933D06CC7778C02C2F1CFE9DED0F727B0F72B1DD1197C97ED2FDB45670AF1B78113EB4D68478BFA4771EFDA41CB141EB6C271F24657EE1A1DCA36DC&jid=/